SOLUCIONES PARA PLAYSTATION

GUÍA COMPLETA

GRAN TURISMO 2



675 PESETAS 4,06 EUROS

TODOS LOS CIRCUITOS Y CAMPEONATOS DE LOS MODOS ARCADE Y GT

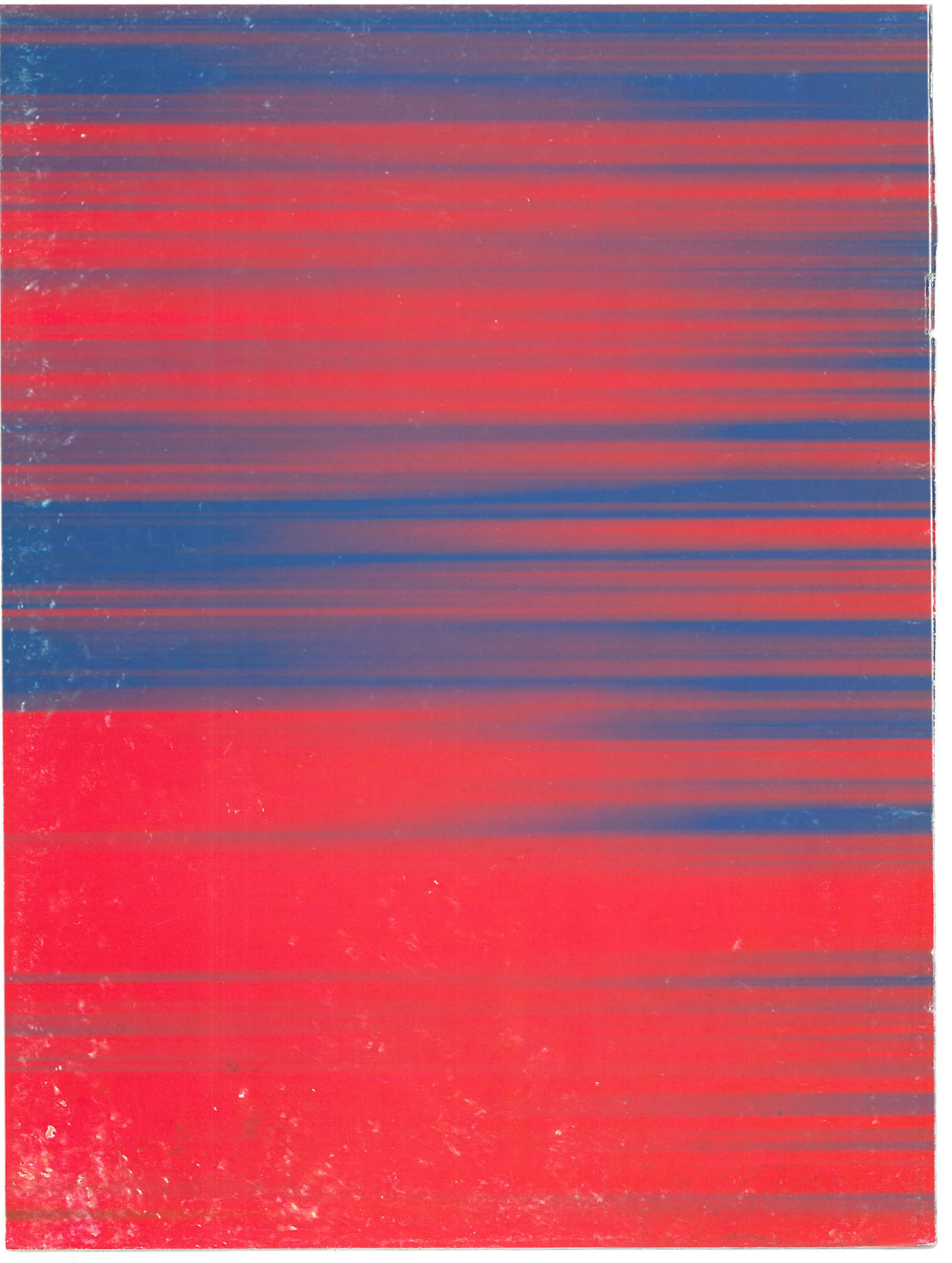
CONSEJOS PARA OBTENER LAS LICENCIAS Y LOS COCHES EXTRA DEL JUEGO

INCLUYE GUÍA COMPLETA DEL PRIMER GRAN TURISMO

editorial aurum

00001

8 421174 023664



Mayo 2000

Edición especial de **PlanetStation**
publicada por **Editorial Aurum, S.L.**
Editorial Aurum, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Bajo licencia en lengua castellana
de Paragon Publishing Ltd.

Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de arte: **Ibon Zugasti**
Traducción: **Rosana Rivero**
Coordinación y comprobación: **Chema del Río**
Maquetación: **Comunicació Visual**

PUBLICIDAD
Barcelona: José Bonet
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28080 Madrid
Teléfono: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl (93 238 04 37)

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpétua de la Mogoda (Barcelona)
(93 415 07 99)
Depósito legal: B-14.035-00

editorial **aurum**

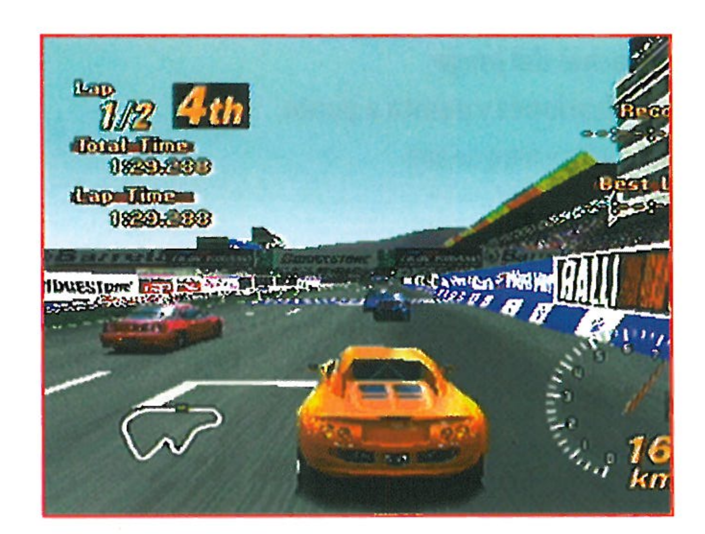
GRAN TURISMO 2



GRAN TURISMO 2

Aprende a conducir

SÓLO POR QUE TE SACASTE EL CARNÉ Y LAS LICENCIAS DEL JUEGO CON LOS OJOS CERRADOS, NO SIGNIFICA QUE SEPAS COMO LUCHAR CONTRA LOS MÁS GRANDES EN LOS CIRCUITOS DE GRAN TURISMO. ASÍ QUE, POR QUÉ NO TE PILLAS UNA SILLA Y PRESTAS ATENCIÓN A ESTAS DOS PÁGINAS DE AUTOESCUELA





¿QUÉ COCHE?

Huelga decir que cada uno de los coches se comporta de forma distinta, pero puedes seleccionar tus favoritos de entre los que más se adapten a tu estilo, basta con fijarte en los diferentes modelos. Si crees que tienes poca estabilidad en las curvas o prefieres el control a la velocidad, posiblemente te entenderás mejor con un coche TD (motor delantero, tracción delantera). En cambio, si te interesa tener un buen equilibrio entre la velocidad y el control y favorecer el deslizamiento en las curvas, elige un coche TT (motor delantero, tracción trasera). Si prefieres un verdadero deportivo que te permita tomar las curvas a gran velocidad, tendrás que decantarte por un coche más inestable, como los MC (motor central, tracción trasera). El último gran grupo de coches es el 4WD, que ofrece el mayor grado de control y la máxima velocidad de aceleración.

TÉCNICA BÁSICA DE GIRO

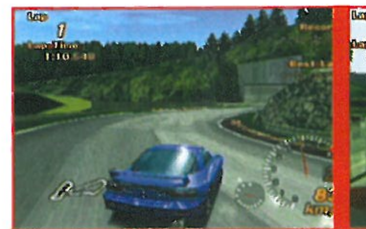
Cuando te acerques a una curva, sitúa tu coche en la línea exterior y, entonces, empieza a reducir la velocidad, tanto con las marchas como con el freno. Es mejor tomar el principio de la curva lo más abierto posible antes de girar hacia la franja interior, ya que esto te ofrece la oportunidad de poder salir de la curva a la máxima velocidad posible y en línea recta. Una vez familiarizado con el comportamiento de los coches, puedes empezar a experimentar y descubrir cuán rápido eres capaz de tomar una curva.

DERRAPAJE

Éste es el modo más rápido y más emocionante de abordar una curva. Consiste básicamente en deslizar el coche alrededor de la vuelta. Al acercarte a una curva cerrada, tómala de nuevo por la línea exterior pero, esta vez pisa a fondo el freno y bloquea las ruedas, girando el volante al máximo, hacia la dirección en que pretendes girar. Comprobarás que el coche empieza a patinar. En cuanto esto ocurra, pisa el acelerador, esto controlará el derrapaje, pero ten cuidado de no excederte o podrías sufrir un trompo. Pisar el acelerador normalmente consigue evitar que el coche acabe dando vueltas. En horquillas más pronunciadas puedes probar usando el freno de mano.

DESPLAZAMIENTO DE PESO

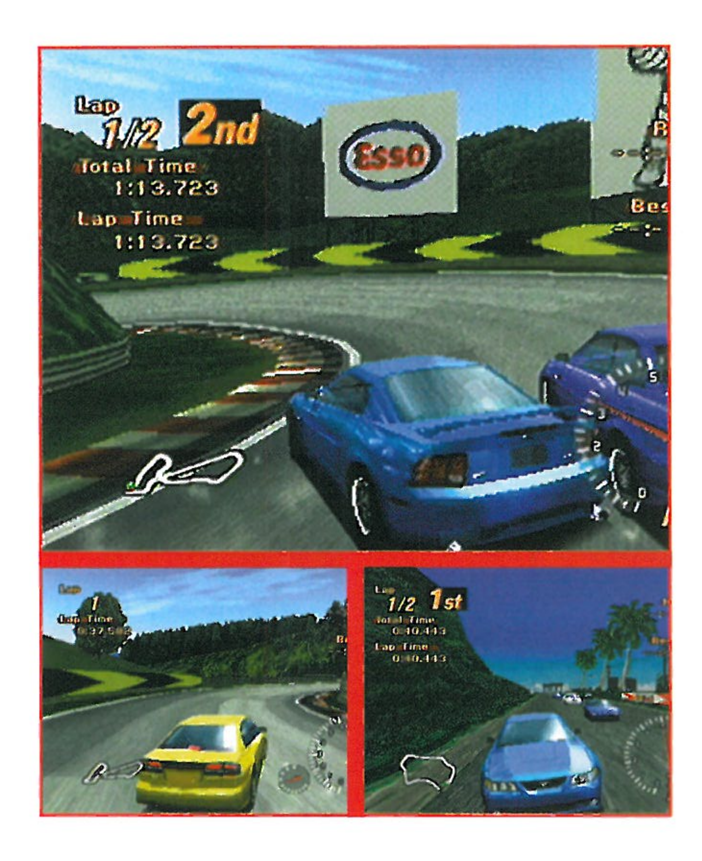
El peso del coche en las curvas puede resultar un factor decisivo en la resolución o el fracaso del giro. La principal razón por la que debes frenar al entrar en una curva, aparte de la de reducir













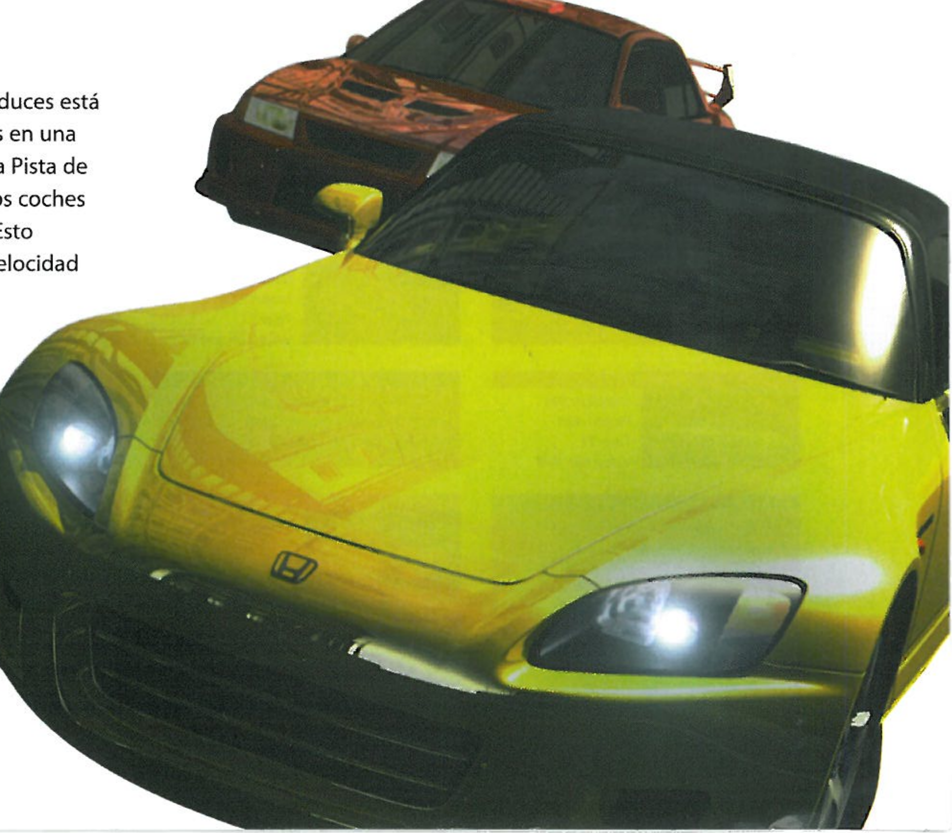
la velocidad, es la de trasladar el peso a la parte delantera del coche. Esto proporciona un agarre extra a las ruedas delanteras, que son las que dirigen el coche. También puedes desplazar el peso a la izquierda y a la derecha del coche para facilitarte el giro en las curvas. Esto se denomina «finta». Para fintar el coche debes girar en la dirección contraria a la curva que estás a punto de tomar y, rápidamente, volver a cambiar la dirección. Esto descarga todo el peso hacia el lateral interior del coche y facilita el giro.

REBUFO

Esta técnica sólo puede funcionar si el coche que conduces está muy igualado con los de la oposición. Si te encuentras en una larga sección de recta (como la que se encuentra en la Pista de Prueba) y no vas en primer lugar, sino que tienes varios coches delante, intenta situarte justo detrás de uno de ellos. Esto detendrá la resistencia del viento e incrementará tu velocidad de aceleración; ¡pero no olvides salirte de su camino cuando vayas alcanzarlo! Si cuentas con una caja de cambios profesional, es aconsejable que aumentes la relación de las marchas si quieres llevar a cabo esta táctica, porque parapetarte no incrementará tu velocidad máxima.

JUEGO SUCIO

Si fallase todo lo demás y no puedes ganar la carrera, vale la pena probar con un par de trucos sucios. Primero de todo, si vas a girar y tienes otros coches a tu alrededor, sitúate en la línea interior de la curva en cuanto empieces a aproximarte a ella y no reduzcas la velocidad. Cuando llegues a la curva, utiliza los demás coches como barreras para ayudarte a girar. Además, esta jugada tiene la ventaja de que, de paso, puedes sacarlos de la pista. Otro truco que puedes probar se basa en no perder de vista lo que ocurre detrás de ti. Si un coche intenta adelantarte, sólo tienes que colocarte justo delante de él para conseguir un empujoncito gratis.



Los coches

VALE, AQUÍ LA TIENES: UNA LISTA COMPLETA DE TODOS Y CADA UNO DE LOS NUEVOS COCHES DEL JUEGO, INCLUYENDO LOS MODELOS ESPECIALES DE CADA FABRICANTE. Y SI ESTO NO BASTA PARA SACIAR TUS ANSIAS DE CONDUCIR COMO UN REY, DIRÍGETE AL ESTE DE LA CIUDAD DEL JUEGO, DONDE ENCONTRARÁS CIENTOS DE COCHES USADOS REPARTIDOS ENTRE SUS MARCAS

VOLKSWAGEN

No ofrece exactamente los coches más rápidos del juego, pero tiene algunos muy divertidos, incluido el nuevo Beetle.

GOLF IV 2.3 V5

Caballos: 149
Peso: 1284
Tipo: TD
Valor: 33.040

GOLF IV GTI

Caballos: 125
Peso: 1270
Tipo: TD
Valor: 29.000

GOLF IV GTI 1.8T

Caballos: 154
Peso: 1236
Tipo: TD
Valor: 30.710

GOLF IV V6

Caballos: 201
Peso: 1284
Tipo: TD
Valor: 40.210

LUPO 1.4

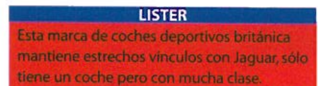
Caballos: 74
Peso: 864
Tipo: TD
Valor: 16.690

NEW BEETLE GLS 2.0L

Caballos: 115
Peso: 1256
Tipo: TD
Valor: 15.930

NEW BEETLE GT

Caballos: 424
Peso: 960
Tipo: 4WD
Valor: 500.000

LISTER

Esta marca de coches deportivos británica mantiene estrechos vínculos con Jaguar, sólo tiene un coche pero con mucha clase.

STORM V12

Caballos: 593
Peso: 1.438
Tipo: TT
Valor: 384.140

TVR

Si quieres un coche que suene bien, éste es el mejor sitio. Aquí encontrarás los magníficos Griffith y Tuscan Speed 12.

CERBERA 4.2

Caballos: 350
Peso: 1.100
Tipo: TT
Valor: 71.850

CERBERA 4.5

Caballos: 420
Peso: 1.100
Tipo: TT
Valor: 81.290

CERBERA SPEED SIX

Caballos: 350
Peso: 1.130
Tipo: TT
Valor: 71.850

CHIMAERA 4.0

Caballos: 234
Peso: 1.060
Tipo: TT
Valor: 55.410

CHIMAERA 4.5

Caballos: 285
Peso: 1.060
Tipo: TT
Valor: 59.440

CHIMAERA 5.0
Caballos: 319
Peso: 1.060
Tipo: TT
Valor: 62.410

GRIFFITH 500

Caballos: 340
Peso: 1.060
Tipo: TT
Valor: 62.410

GRIFFITH BLACKPOOL B340

Caballos: 335
Peso: 1.060
Tipo: TT
Valor: 79.800

SPEED 12

Caballos: 809
Peso: 950
Tipo: TT
Valor: competición

TUSCAN SPEED SIX

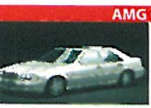
Caballos: 359
Peso: 1.060
Tipo: TT
Valor: competición

MERCEDES-BENZ

Fusión de dos compañías, Mercedes y Benz, formar una de las marcas alemanas más famosas y caras del mundo.

A160 AVANTGARDE

Caballos: 101
Peso: 1.115
Tipo: TD
Valor: 27.000

AMG C43

Caballos: 305
Peso: 1.570
Tipo: TT
Valor: 104.000

AMG E55

Caballos: 354
Peso: 1.710
Tipo: TT
Valor: 153.000

CLK 200 SPORT

Caballos: 136
Peso: 1.375
Tipo: TT
Valor: 47.880

CLK 320 SPORT

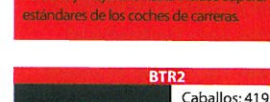
Caballos: 217
Peso: 1.495
Tipo: TT
Valor: 64.050

SLK 230 KOMPRESSOR

Caballos: 193
Peso: 1.325
Tipo: TT
Valor: 55.310

RUF

Lo que hace RUF, básicamente, es coger un Porsche y mejorarlo hasta incluso superar los estándares de los coches de carreras.

BTR2

Caballos: 419
Peso: 1.450
Tipo: MT
Valor: 258.000

BTR TYPE I

Caballos: 368
Peso: 1.119
Tipo: MT
Valor: 350.000

BTR TYPE II

Caballos: 368
Peso: 1.240
Tipo: MT
Valor: 370.000

CTR 2

Caballos: 512
Peso: 1.380
Tipo: 4WD
Valor: 382.000

CTR2 SPORT
Caballos: 532
Peso: 1.370
Tipo: 4WD
Valor: 440.000

CTR YELLOW BIRD

Caballos: 462
Peso: 1.200
Tipo: MT
Valor: 370.000

RCT

Caballos: 364
Peso: 1.400
Tipo: MT
Valor: 300.000

TURBO R

Caballos: 483
Peso: 1491
Tipo: 4WD
Valor: 440.000

JAGUAR

Jaguar siempre ha significado potencia y calidad, algo que impone respeto en carretera. No te pierdas el XJ220.

XJ SPORT 3.2

Caballos: 239
Peso: 1.710
Tipo: TT
Valor: 61.540

XJR VEHICLE

Caballos: 369
Peso: 1.775
Tipo: TT
Valor: 90.390

XK 8 COUPE

Caballos: 289
Peso: 1.615
Tipo: TT
Valor: 88.550

XKR COUPE

Caballos: 369
Peso: 1.640
Tipo: TT
Valor: 104.890

XJ220 GT RACE CAR

Caballos: 542
Peso: 1.375
Tipo: MC
Valor: 1.000.000

XJR15 RACE CAR

Caballos: 470
Peso: 1.050
Tipo: MC
Valor: 1.000.000

LOTUS

Uno de los mejores sitios para encontrar un buen coche de carreras. Prueba el Esprit o el Elise GT1, no te defraudarán.

ELAN S2 '64

Caballos: 104
Peso: 638
Tipo: TT
Valor: 41.000

ELAN S2 '90

Caballos: 130
Peso: 997
Tipo: TD
Valor: 44.580

ELAN S4 SPRINT '71
Caballos: 126
Peso: 694
Tipo: TT
Valor: 37.800

ELISE 111S

Caballos: 141
Peso: 770
Tipo: MC
Valor: 46.480

ELISE 190

Caballos: 190
Peso: 670
Tipo: MC
Valor: 58.530

ELISE

Caballos: 118
Peso: 690
Tipo: MC
Valor: 39.250

ELISE 135

Caballos: 133
Peso: 770
Tipo: MC
Valor: 50.610

ESPRIT SPORT 350

Caballos: 349
Peso: 1.300
Tipo: MC
Valor: 113.540

ESPRIT V8 GT
Caballos: 349
Peso: 1.380
Tipo: MC
Valor: 87.320

ESPRIT V8 SE

Caballos: 349
Peso: 1.380
Tipo: MC
Valor: 226.940

MOTOR SPORTS ELISE

Caballos: 200
Peso: 700
Tipo: MC
Valor: 100.000

SPRIT GT1

Caballos: 550
Peso: 900
Tipo: MC
Valor: 1.000.000

ELISE GT1

Caballos: 542
Peso: 900
Tipo: MC
Valor: 1.000.000

PEUGEOT
Uno de los fabricantes más antiguos del juego. La compañía francesa Peugeot construyó su primer coche en 1889.

106 1.6 RALLYE


Caballos: 102
Peso: 900
Tipo: TD
Valor: 19.230

106 1.6 S16

Caballos: 120
Peso: 960
Tipo: TD 23.500
Valor:

206 S16

Caballos: 138
Peso: 1.080
Tipo: TD
Valor: 24.640

306 S16
Caballos: 168
Peso: 1.160
Tipo: TD
Valor: 31.000

406 3.0 V6 COUPE

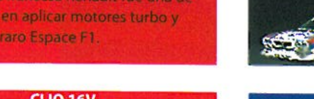
Caballos: 194
Peso: 1.458
Tipo: TD
Valor: 42.860

406 SEDAN

Caballos: 130
Peso: 1.390
Tipo: TD
Valor: 44.390

206 RALLY CAR

Caballos: 294
Peso: 1.230
Tipo: 4WD
Valor: 500.000

RENAULT

La compañía francesa Renault fue una de las primeras en aplicar motores turbo y dispone del raro Espace F1.

CLIO 16V

Caballos: 171
Peso: 1.095
Tipo: TD
Valor: 22.380

CLIO SPORT V6 24V
Caballos: 249
Peso: 1.250
Tipo: MC
Valor: 52.440

LAGUNA V6

Caballos: 190
Peso: 1.470
Tipo: TD
Valor: 32.550

MEGANE 2.0 16V COUPE

Caballos: 144
Peso: 1.170
Tipo: TD
Valor: 28.670

ESPACE F1


Caballos: 799
Peso: 1.300
Tipo: MC
Valor: 2.000.000

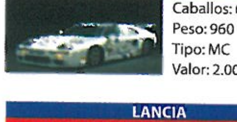
VENTURI
Lo más cerca que podrás estar de conseguir un Ferrari son los potentes coches de esta compañía Francesa.

ATLANTIQUE 300 Bi-Turbo

Caballos: 210
Peso: 1.250
Tipo: MC
Valor: 104.150

ATLANTIQUE 400 GT

Caballos: 408
Peso: 1.150
Tipo: MC
Valor: 137.040

ATLANTIQUE 600 LM EDITION '95

Caballos: 690
Peso: 960
Tipo: MC
Valor: 2.000.000

LANCIA
Compañía creada en 1906. La marca italiana Lancia fabrica coches deportivos y su gama Delta no está mal para empezar.

DELTA HF INTEGRALE

Caballos: 175
Peso: 1.315
Tipo: 4WD
Valor: 29.710

DELTA HAF INTEGRALE COLLEZIONE

Caballos: 214
Peso: 1.340
Tipo: 4WD
Valor: 44.000

DELTA HAF INTEGRALE EVOLUCIONE

Caballos: 199
Peso: 1.300
Tipo: 4WD
Valor: 32.000

Y 1.2 16V

Caballos: 82
Peso: 910
Tipo: TD
Valor: 22.000

DELTA S4 '85

Caballos: 243
Peso: 1.200
Tipo: 4WD
Valor: 500.000

SHELBY
Empapada de historia, produce verdaderas obras de arte, como su modelo especial Cobra, que es, un coche magnífico.

GT 350 '66

Caballos: 305
Peso: 1.270
Tipo: TT
Valor: 42.400

GT 500 '68

Caballos: 335
Peso: 1.619
Tipo: TT
Valor: 63.600

COBRA COUPE '65

Caballos: 389
Peso: 1.043
Tipo: TT
Valor: 1.000.000

SERIES 1


Caballos: 319
Peso: 1.202
Tipo: TT
Valor: 1.000.000

FORD
Esta gigantesca compañía posee Jaguar y Aston Martin, además de Volvo, y también cuenta con coches de carreras y rally.

COUGAR 2.5i 24V

Caballos: 167
Peso: 1.391
Tipo: TD
Valor: 42.000

FOCUS GHIA 2.0I ZETEC

Caballos: 128
Peso: 1.160
Tipo: TD
Valor: 27.100

FOCUS 1.8i ZETEC
Caballos: 113
Peso: 1.125
Tipo: TD
Valor: 23.600

KA

Caballos: 59
Peso: 875
Tipo: TD
Valor: 15.000

MERCURY COUGAR '99
Caballos: 167
Peso: 1.391
Tipo: TD
Valor: 18.020

MERCURY COUGAR XR-7 '67

Caballos: 319
Peso: 1.598
Tipo: TT
Valor: 12.000

MONDEO GHIAX 2.5i 24V

Caballos: 167
Peso: 1.398
Tipo: TD
Valor: 23.850

MUSTANG GT '98

Caballos: 224
Peso: 1.487
Tipo: TT
Valor: 17.290

MUSTANG SVT COBRA'98


Caballos: 304
Peso: 1.541
Tipo: TT
Valor: 28.490

MUSTANG GT '99
Caballos: 260
Peso: 1.485
Tipo: TT
Valor: 17.480

MUSTANG SVT COBRA '99

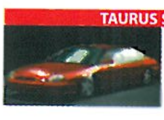
Caballos: 319
Peso: 1.556
Tipo: TT
Valor: 28.800

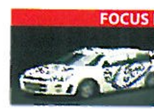
PUMA 1.7i ZETEC-SE VCT

Caballos: 123
Peso: 1.034
Tipo: TD
Valor: 27.710

RS200 RALLY CAR '86

Caballos: 379
Peso: 1.260
Tipo: 4WD
Valor: 100.000

TAURUS SHO '99

Caballos: 234
Peso: 1.510
Tipo: TD
Valor: 30.980

FOCUS RALLY CAR

Caballos: 299
Peso: 1.230
Tipo: 4WD
Valor: 500.000

GT40 '66

Caballos: 305
Peso: 998
Tipo: MC
Valor: 500.000

SALEEN SR WIDEBODY

Caballos: 641
Peso: 1.180
Tipo: TT
Valor: 1.000.000

GT90

Caballos: 719
Peso: 1.452
Tipo: MC
Valor: competición

MINI & MG
Estos dos fabricantes están dentro de la misma sección pues no ofrecen gran variedad. Prueba el mítico Mini.

MGF 1.8i VVC

Caballos: 142
Peso: 1.110
Tipo: MC
Valor: 36.71

MINI 1.3

Caballos: 62
Peso: 720
Tipo: TD
Valor: 16.300

MINI COOPER 1.3i

Caballos: 61
Peso: 720
Tipo: TD
Valor: 16.830

MINI COOPER 1275S MK 1

Caballos: 73
Peso: 700
Tipo: TD
Valor: 500.000

VECTOR
Esta firma posee algunos de los coches más futuristas del juego. Sólo hay tres para escoger, pero los tres son unos monstruos.

M12


Caballos: 490
Peso: 1.636
Tipo: MC
Valor: 192.890

WLEGERT VECTOR W8 TWINTURBO

Caballos: 634
Peso: 1.550
Tipo: MC
Valor: 420.000

M12 LM EDITION

Caballos: 680
Peso: 1.160
Tipo: MC
Valor: 2.000.000

PLYMOUTH

Esta compañía no ofrece tantos coches como otras, pero posee uno de los más guapos del juego, el Plymouth Spyder.

CUDA '70

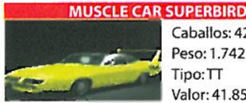
Caballos: 289
Peso: 1.629
Tipo: TT
Valor: 24.140

GTX '67

Caballos: 425
Peso: 1.603
Tipo: TT
Valor: 30.490

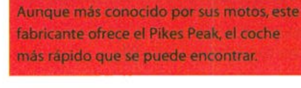
MUSCLE CAR '71

Caballos: 425
Peso: 1.651
Tipo: TT
Valor: 45.400

MUSCLE CAR SUPERBIRD

Caballos: 425
Peso: 1.742
Tipo: TT
Valor: 41.850

PT SPYDER

Caballos: 224
Peso: 1.225
Tipo: MC
Valor: competición

SUZUKI

Aunque más conocido por sus motos, este fabricante ofrece el Pikes Peak, el coche más rápido que se puede encontrar.

ALTO WORKS RS/Z '98
Caballos: 63
Peso: 720
Tipo: 4WD
Valor: 11.000

KEI S '98

Caballos: 63
Peso: 760
Tipo: 4WD
Valor: 10.980

WAGON R RR'98

Caballos: 63
Peso: 820
Tipo: 4WD
Valor: 11.700

CULTUS PIKES PEAK VERSION
Caballos: 788
Peso: 873
Tipo: 4WD
Valor: 2.000.000

ESCUDO PIKES PEAK VERSION
Caballos: 981
Peso: 800
Tipo: 4WD
Valor: 2.000.000

HONDA
Al igual que Suzuki, este fabricante se pasó de las motos a los coches en 1962. Dispone de interesantes modelos especiales.

ACCORD SIR-T '98
Caballos: 197
Peso: 1.300
Tipo: TD
Valor: 21.480

ACCORD WAGON SIR '98
Caballos: 197
Peso: 1.430
Tipo: TD
Valor: 24.980

CIVIC VTI

Caballos: 167
Peso: 1.130
Tipo: TD
Valor: 18.580

CIVIC VTI

Caballos: 167
Peso: 1.100
Tipo: TD
Valor: 17.680

Civic TYPE-R '98

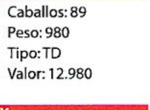
Caballos: 182
Peso: 1.050
Tipo: TD
Valor: 19.980

INTEGRA SIR-G
Caballos: 177
Peso: 1.120
Tipo: TD
Valor: 19.880

INTEGRA TYPE-R 98 SPEC

Caballos: 197
Peso: 1.080
Tipo: TD
Valor: 25.160

LIFE T TYPE '98
Caballos: 49
Peso: 820
Tipo: TD
Valor: 12.950

LOGO TS '98

Caballos: 89
Peso: 980
Tipo: TD
Valor: 12.980

NSX
Caballos: 276
Peso: 1.392
Tipo: MC
Valor: 91.070

NSX Type S

Caballos: 276
Peso: 1.320
Tipo: MC
Valor: 103.570

NSX type S Zero
Caballos: 276
Peso: 1.270
Tipo: MC
Valor: 98.570

PRELUDE 2.2 VTi

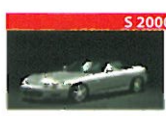
Caballos: 197
Peso: 1.290
Tipo: TD
Valor: 22.830

PRELUDE SIR-S SPEC '98

Caballos: 216
Peso: 1.270
Tipo: TD
Valor: 22.930

PRELUDE TYPE S '98

Caballos: 216
Peso: 1.380
Tipo: TD
Valor: 24.930

S 2000 '98

Caballos: 246
Peso: 1.240
Tipo: TT
Valor: 33.800

Z TURBO '98

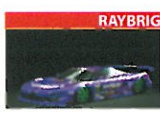
Caballos: 63
Peso: 970
Tipo: 4WD
Valor: 12.880

S 2000 GT1

Caballos: 571
Peso: 960
Tipo: TT
Valor: 1.000.000

MOBIL 1 NSX '98

Caballos: 611
Peso: 1.180
Tipo: MC
Valor: 1.000.000

RAYBRIG NSX '99

Caballos: 611
Peso: 1.180
Tipo: MC
Valor: 1.000.000

TOYOTA
Aunque empezara en el ramo textil, saben hacer coches magníficos. Con la gama MC2 o la Supra no te puedes equivocar.

ALTEZZA RS 200 '98

Caballos: 207
Peso: 1.340
Tipo: TT
Valor: 24.000

LEXUS GS 300 '97

Caballos: 226
Peso: 1.610
Tipo: TT
Valor: 35.600

ARISTO V 300 '98
Caballos: 276
Peso: 1680
Tipo: TT
Valor: 43.600

CALDINA GT-T '97

Caballos: 256
Peso: 1.440
Tipo: 4WD
Valor: 26.880

CELICA SS-II SUPER STRUT PACKAGE'99

Caballos: 187
Peso: 1.140
Tipo: TD
Valor: 22.200

CELICA SS-II ELEGANT SPORTS VER. '99

Caballos: 187
Peso: 1.140
Tipo: TD
Valor: 22.600

CELICA SS-II MECHANICAL SPORTS VER. '99

Caballos: 187
Peso: 1.140
Tipo: TD
Valor: 22.400

CHASER TOURER S '96

Caballos: 197
Peso: 1.400
Tipo: TT
Valor: 27.950

CHASER TOURER V '96

Caballos: 276
Peso: 1.470
Tipo: TT
Valor: 32.270

COROLLA LEVIN BZ-R '98

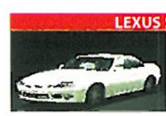
Caballos: 162
Peso: 1.080
Tipo: TD
Valor: 18.990

LEXUS GS 400

Caballos: 299
Peso: 1.675
Tipo: TT
Valor: 39.740

LEXUS IS 200

Caballos: 152
Peso: 1.340
Tipo: TT
Valor: 38.460

LEXUS SC 400

Caballos: 289
Peso: 1.658
Tipo: TT
Valor: 57.870

MR2 G-LIMITED '98

Caballos: 197
Peso: 1.220
Tipo: MC
Valor: 23.750

MR2 GT-S '98

Caballos: 241
Peso: 1.270
Tipo: MC
Valor: 27.130

MR2 SPIDER '99

Caballos: 138
Peso: 970
Tipo: MC
Valor: 19.800

PRIUS '97

Caballos: 57
Peso: 1.240
Tipo: TD
Valor: 21.500

SOARER 2.5 GT-T VVT-i '96
Caballos: 276
Peso: 1.560
Tipo: TT
Valor: 36.100

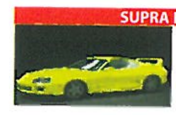
LEXUS SC 300 '96
Caballos: 226
Peso: 1.550
Tipo: TT
Valor: 32.650

SPRINTER TRUENO BZ-R '98

Caballos: 162
Peso: 1.080
Tipo: TD
Valor: 18.990

STARLET GLANZA V '98

Caballos: 133
Peso: 950
Tipo: TD
Valor: 14.500

SUPRA RZ '97

Caballos: 276
Peso: 1.510
Tipo: TT
Valor: 44.800

SUPRA SZ-R '97

Caballos: 221
Peso: 1.450
Tipo: TT
Valor: 34.700

YARIS '99

Caballos: 69
Peso: 820
Tipo: TD
Valor: 9.280

ALTEZZA 280T

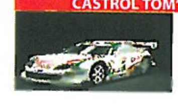
Caballos: 276
Peso: 1.340
Tipo: TT
Valor: 34.000

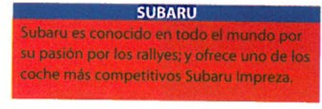
COROLLA RALLY CAR '98

Caballos: 294
Peso: 1.200
Tipo: 4WD
Valor: 500.000

GT-ONE ROAD VERSION '98

Caballos: 591
Peso: 900
Tipo: MC
Valor: 1.000.000

CASTROL TOM'S SUPRA '99

Caballos: 670
Peso: 1.150
Tipo: TT
Valor: 1.000.000

SUBARU

Subaru es conocido en todo el mundo por su pasión por los rallyes; y ofrece uno de los coche más competitivos Subaru Impreza.

FORESTER S-TURBO '97

Caballos: 246
Peso: 1.350
Tipo: 4WD
Valor: 21.220

IMPREZA SEDAN GT '98

Caballos: 276
Peso: 1.270
Tipo: 4WD
Valor: 25.790

IMPREZA WAGON GT '98

Caballos: 236
Peso: 1.300
Tipo: 4WD
Valor: 24.230

IMPREZA COUPE WRX-R STI VERSION VI

Caballos: 276
Peso: 1.260
Tipo: 4WD
Valor: 30.090

IMPREZA SEDAN WRX STI VERSION VI
Caballos: 276
Peso: 1.270
Tipo: 4WD
Valor: 29.190

IMPREZA SEDAN WRX TYPE-RA STI

Caballos: 276
Peso: 1.240
Tipo: 4WD
Valor: 28.590

IMPREZA WAGON WRX STI VERSION VI '99

Caballos: 276
Peso: 1.310
Tipo: 4WD
Valor: 29.190

LEGACY SEDAN GT '98

Caballos: 276
Peso: 1.410
Tipo: 4WD
Valor: 25.880

LEGACY WAGON GT '98

Caballos: 276
Peso: 1.480
Tipo: 4WD
Valor: 29.630

PLEO RM '98

Caballos: 63
Peso: 920
Tipo: 4WD
Valor: 13.790

PLEO RS '98

Caballos: 63
Peso: 860
Tipo: TD
Valor: 12.650

IMPREZA '99 RALLY CAR

Caballos: 295
Peso: 1.230
Tipo: 4WD
Valor: 500.000

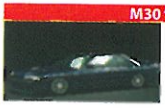
CUSCO SUBARU IMPREZA '99

Caballos: 404
Peso: 980
Tipo: TT
Valor: 500.000

TOMMY KAIRA
El nombre de Tommy Kaira es poco conocido, pero ofrece coches deportivos de alto rendimiento.

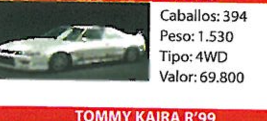
M13

Caballos: 88
Peso: 830
Tipo: TD
Valor: 16.050

M30 '87

Caballos: 236
Peso: 1.410
Tipo: TT
Valor: 58.000

M30 '91

Caballos: 276
Peso: 1.300
Tipo: TT
Valor: 67.800

TOMMY KAIRA R'95

Caballos: 394
Peso: 1.530
Tipo: 4WD
Valor: 69.800

TOMMY KAIRA R'99
Caballos: 364
Peso: 1.540
Tipo: 4WD
Valor: 67.800

ZZ-S COUPE

Caballos: 192
Peso: 670
Tipo: MC
Valor: 59.500

ZZ II

Caballos: 591
Peso: 1.020
Tipo: MC
Valor: competición

LL III

Caballos: 187
Peso: 670
Tipo: MC
Valor: competición

MITSUBISHI

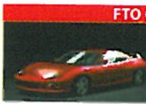
Aquí encontrarás una amplia variedad de coches,y, entre ellos, el mejor tracción delantera de todo el juego: el FTO GPX.

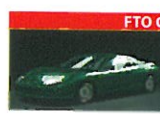
ECLIPSE GS-T '97

Caballos: 226
Peso: 1.330
Tipo: TD
Valor: 23.600

FTO GP VERSION R '97

Caballos: 197
Peso: 1.150
Tipo: TD
Valor: 21.600

FTO GPX '97

Caballos: 197
Peso: 1.170
Tipo: TD
Valor: 23.330

FTO GR '97

Caballos: 177
Peso: 1.150
Tipo: TD
Valor: 18.870

GALANT SUPER VR-4 '98

Caballos: 256
Peso: 1.520
Tipo: 4WD
Valor: 29.310

GALANT VR4 '99

Caballos: 276
Peso: 1.460
Tipo: 4WD
Valor: 29.810

GALANT VR-G '99

Caballos: 138
Peso: 1.240
Tipo: TD
Valor: 19.500

3000 GT SR '99

Caballos: 221
Peso: 1.600
Tipo: 4WD
Valor: 29.980

3000 GT VR-4 TURBO '99

Caballos: 276
Peso: 1.680
Tipo: 4WD
Valor: 43.230

3000 GT TWIN TURBO MR '99

Caballos: 276
Peso: 1.670
Tipo: 4WD
Valor: 39.790

LANCER EVOLUTION VI GSR '99

Caballos: 276
Peso: 1.360
Tipo: 4WD
Valor: 32.480

LANCER EVOLUTION VI RS '99
Caballos: 276
Peso: 1.260
Tipo: 4WD
Valor: 25.980

LEGNUM SUPER VR-4 98

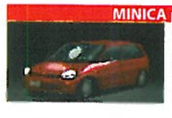
Caballos: 256
Peso: 1.570
Tipo: 4WD
Valor: 29.250

LEGNUM ST '99

Caballos: 162
Peso: 1.510
Tipo: TD
Valor: 19.230

LEGNUM VR-4 TYPE-S '99

Caballos: 276
Peso: 1.570
Tipo: 4WD
Valor: 29.750

MINICA pj '98

Caballos: 49
Peso: 750
Tipo: 4WD
Valor: 8.910

MIRAGE ASTI RX-R '98

Caballos: 172
Peso: 1.070
Tipo: TD
Valor: 17.980

MIRAGE ASTI ZR '97

Caballos: 172
Peso: 1.080
Tipo: TD
Valor: 14.080

MIRAGE CYBORG ZR '97

Caballos: 172
Peso: 1.060
Tipo: TD
Valor: 19.080

PAJERO MINI SPORT '98

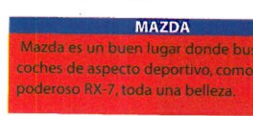
Caballos: 63
Peso: 940
Tipo: 4WD
Valor: 13.380

LANCER EVOLUTION V RALLY CAR '98

Caballos: 285
Peso: 1.030
Tipo: 4WD
Valor: 500.000

TAEIVON TRAMPIO FTO '99

Caballos: 374
Peso: 960
Tipo: TD
Valor: 500.000

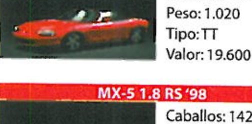
MAZDA

Mazda es un buen lugar donde buscar coches de aspecto deportivo, como el poderoso RX-7, toda una belleza.

DEMIO GL-X '99

Caballos: 98
Peso: 960
Tipo: TD
Valor: 14.660

323F S-WAGON SPORT 20 '99

Caballos: 167
Peso: 1.310
Tipo: 4WD
Valor: 19.330

MX-5 1.6 S PACKAGE '98

Caballos: 123
Peso: 1.020
Tipo: TT
Valor: 19.600

MX-5 1.8 RS '98
Caballos: 142
Peso: 1.030
Tipo: TT
Valor: 22.95

MX-5 1.8 VS '98

Caballos: 142
Peso: 1.030
Tipo: TT
Valor: 23.950

RX-7 TYPE R '98

Caballos: 276
Peso: 1.260
Tipo: TT
Valor: 34.700

RX-7 TYPE RB '98

Caballos: 261
Peso: 1.240
Tipo: TT
Valor: 28.980

RX-7 TYPE RS '98

Caballos: 276
Peso: 1.280
Tipo: TT
Valor: 37.780

RXS-7 LM EDITION

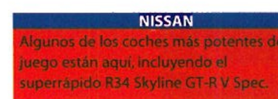
Caballos: 557
Peso: 960
Tipo: TT
Valor: 1.000.000

RE Amemiya Racing Matsumoto-Kiyoshi RX7

Caballos: 414
Peso: 980
Tipo: TT
Valor: 500.000

RX-7 A-SPEC LM EDITION

Caballos: 542
Peso: 1.050
Tipo: TT
Valor: 1.000.000

NISSAN

Algunos de los coches más potentes del juego están aquí, incluyendo el superrápido R34 Skyline GT-R V Spec.

CUBE X '98

Caballos: 80
Peso: 970
Tipo: TD
Valor: 14.100

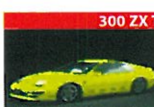
300 ZX 2+2 '98

Caballos: 226
Peso: 1.480
Tipo: TT
Valor: 34.680

300 ZX 2+2 TURBO '98

Caballos: 276
Peso: 1.580
Tipo: TT
Valor: 41.900

300 ZX '98
Caballos: 226
Peso: 1.440
Tipo: TT
Valor: 30.700

300 ZX Turbo '98

Caballos: 276
Peso: 1.520
Tipo: TT
Valor: 39.900

Micra SR '97

Caballos: 77
Peso: 830
Tipo: TD
Valor: 14.200

PRIMERA '98

Caballos: 187
Peso: 1.290
Tipo: TD
Valor: 25.360

PRIMERA WAGON '98

Caballos: 187
Peso: 1.340
Tipo: TD
Valor: 23.850

ALMERA VZ-R '97

Caballos: 172
Peso: 1.120
Tipo: TD
Valor: 17.400

ALMERA VZ-R N1 '97

Caballos: 197
Peso: 1.100
Tipo: TD
Valor: 22.400

SILVIA SPEC-R '99

Caballos: 246
Peso: 1.240
Tipo: TT
Valor: 23.900

SILVIA SPEC-R AERO '99
Caballos: 246
Peso: 1.240
Tipo: TT
Valor: 25.600

SILVIA SPEC-S '99
Caballos: 162
Peso: 1.200
Tipo: TT
Valor: 17.700

SILVIA SPEC-S AERO '99
Caballos: 162
Peso: 1.200
Tipo: TT
Valor: 20.700

SKYLINE 2.5GT TURBO '98

Caballos: 276
Peso: 1.410
Tipo: TT
Valor: 29.130

SKYLINE GT-R '99

Caballos: 276
Peso: 1.540
Tipo: 4WD
Valor: 49.980

SKYLINE GT-R V Spec '99

Caballos: 276
Peso: 1.550
Tipo: 4WD
Valor: 55.980

STAGEA 25t RS FOUR V '98

Caballos: 276
Peso: 1.650
Tipo: 4WD
Valor: 32.600

STAGEA AUTECHVERSION 260 RS '98
Caballos: 276
Peso: 1.720
Tipo: 4WD
Valor: 42.600

SUNNY VZ-R '98

Caballos: 172
Peso: 1.180
Tipo: TD
Valor: 18.710

R390 GT1 ROAD CAR
Caballos: 345
Peso: 1.180
Tipo: MC
Valor: 1.000.000

PENNZOIL NISMO GT-R '99
Caballos: 680
Peso: 1.180
Tipo: 4WD
Valor: 1.000.000

NISMO GT-R LM ROAD VERSION

Caballos: 300
Peso: 1.580
Tipo: TT
Valor: 500.000

ALFA ROMEO
Actualmente pertenece al grupo FIAT, y además de buenos coches de carretera, dispone de un bonito modelo especial.

145 2.0 CLOVERLEAF '98

Caballos: 147
Peso: 1.210
Tipo: TD
Valor: 29.320

155 2.0 TS 16V '98

Caballos: 147
Peso: 1.300
Tipo: TD
Valor: 11.860

156 2.0 TS 16V '98

Caballos: 154
Peso: 1.250
Tipo: TD
Valor: 34.530

156 2.5 V6 24V '98

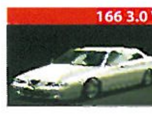
Caballos: 190
Peso: 1.320
Tipo: TD
Valor: 38.910

166 2.0 TS 16V '98

Caballos: 152
Peso: 1.420
Tipo: TD
Valor: 40.850

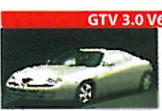
166 2.5 V6 24V '98

Caballos: 187
Peso: 1.490
Tipo: TD
Valor: 46.210

166 3.0 V6 24V '98

Caballos: 222
Peso: 1.510
Tipo: TD
Valor: 50.990

GTV 2.0 TS 16V '98

Caballos: 147
Peso: 1.370
Tipo: TD
Valor: 38.360

GTV 3.0 V6 24V '98

Caballos: 219
Peso: 1.415
Tipo: TD
Valor: 49.070

SPIDER 2.0 TS '98
Caballos: 147
Peso: 1.370
Tipo: TD
Valor: 40.790

155 TOURING CAR
Caballos: 439
Peso: 1.060
Tipo: 4WD
Valor: 1.000.000

ASTON MARTIN
El Aston Martin siempre ha sido el coche de James Bond; y esta es una buena razón para tener uno de ellos.

DB6
Caballos: 325
Peso: 1.550
Tipo: TT
Valor: 38.460

DB7 COUPE

Caballos: 335
Peso: 1.775
Tipo: TT
Valor: 173.000

DB7 VOLANTE

Caballos: 335
Peso: 1.850
Tipo: TT
Valor: 185.500

V8 VANTAGE

Caballos: 550
Peso: 1.990
Tipo: TT
Valor: 455.000

AUDI
No nos ofrece una gran variedad, pero lo poco que tiene es bueno. El TT LM Edition, es en particular, un gran coche.

A3


Caballos: 149
Peso: 1.145
Tipo: TD
Valor: 34.130

A4 2.8 QUATTRO

Caballos: 193
Peso: 1.430
Tipo: 4WD
Valor: 50.530

S3

Caballos: 210
Peso: 1.375
Tipo: 4WD
Valor: 47.460

S4

Caballos: 261
Peso: 1.510
Tipo: 4WD
Valor: 39.730

TT 1.8 T QUATTRO

Caballos: 221
Peso: 1.395
Tipo: 4WD
Valor: 46.580

TT LM EDITION

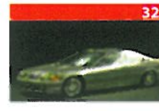
Caballos: 493
Peso: 970
Tipo: 4WD
Valor: 1.000.000

BMW

Pasó de fabricar motores de aeroplanos a ser un líder en la industria del automóvil; posee además Rover y RollsRoyce.

320 Ci

Caballos: 147
Peso: 1.440
Tipo: TT
Valor: 41.800

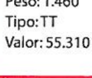
323 Ci

Caballos: 167
Peso: 1.445
Tipo: TT
Valor: 45.360

323 TI COMPACT

Caballos: 169
Peso: 1.330
Tipo: TT
Valor: 52.890

320 Ci
Caballos: 190
Peso: 1.465
Tipo: TT
Valor: 50.690

328 i


Caballos: 193
Peso: 1.460
Tipo: TT
Valor: 55.310

528 i

Caballos: 142
Peso: 1.575
Tipo: TT
Valor: 61.500

740 i

Caballos: 285
Peso: 2.055
Tipo: TT
Valor: 101.000

840 Ci

Caballos: 285
Peso: 1.895
Tipo: TT
Valor: 105.000

DAIHATSU
Éste es el mejor lugar al que acudir si lo que estás buscando son coches pequeños. Merece la pena probar eldiminuto Midget.

MIDGET II D TYPE
Caballos: 30
Peso: 570
Tipo: TT
Valor: 5.940

CUORE TR AERO PACKAGE
Caballos: 57
Peso: 780
Tipo: 4WD
Valor: 11.330

CUORE TX
Caballos: 63
Peso: 770
Tipo: 4WD
Valor: 9.720

MOVE AERO DOWN CUSTOM '98
Caballos: 63
Peso: 890
Tipo: 4WD
Valor: 13.800

MOVE SR-XX '98
Caballos: 63
Peso: 880
Tipo: 4WD
Valor: 12.650

OPTI AERODOWN BEEX
Caballos: 63
Peso: 820
Tipo: 4WD
Valor: 11.950

SIRION 2WR '98
Caballos: 59
Peso: 840
Tipo: TD
Valor: 10.380

SIRION 4WD '98
Caballos: 59
Peso: 890
Tipo: 4WD
Valor: 11.830

SIRION X4 '98
Caballos: 118
Peso: 840
Tipo: 4WD
Valor: 13.900

TERIOS KID AERO DOWN '98
Caballos: 63
Peso: 1.000
Tipo: 4WD
Valor: 13.900

SIRION RALLY CAR
Caballos: 493
Peso: 800
Tipo: 4WD
Valor: 1.000.000

CHEVROLET
Esta compañía empezó en 1911 y ahora forma parte del grupo General Motors. Chevrolet es conocido, principalmente, por su potente y precioso Corvette;y es, por tradición, la única y genuina marca americana de deportivos, utilizada en la mayoría de películas de Hollywood por los guaperas de turno. Verás lo que ligas si te compras uno de ellos.

CAMARO SS '97
Caballos: 309
Peso: 1.561
Tipo: TT
Valor: 32.880

CAMARO Z/28 '69
Caballos: 299
Peso: 1.540
Tipo: TT
Valor: 37.420

CAMARO Z/28 COUPE '97
Caballos: 285
Peso: 1.561
Tipo: TT
Valor: 22.830

CORVETTE STING RAY '67
Caballos: 434
Peso: 1.540
Tipo: TT
Valor: 64.750

CORVETTE SITINGRAY '82
Caballos: 200
Peso: 1.516
Tipo: TT
Valor: 25.280

CORVETTE COUPE '96
Caballos: 330
Peso: 1.496
Tipo: TT
Valor: 36.840

CORVETTE GRAND SPOT '96
Caballos: 330
Peso: 1.496
Tipo: TT
Valor: 40.010

CORVETTE ZR-1 '95
Caballos: 405
Peso: 1.590
Tipo: TT
Valor: 50.600

CORVETTE 427 Stingray '69
Caballos: 434
Peso: 1.472
Tipo: TT
Valor: 52.710

CITROËN
Es conocido por sus aportaciones técnicas a la indutria, más que por sus coches; como, por ejemplo, la tracción delantera.

SAXO 1.6l VTS
Caballos: 120
Peso: 935
Tipo: TD
Valor: 21.330

XANTIA 3.0l V6 EXCLUSIVE
Caballos: 194
Peso: 1.496
Tipo: TD
Valor: 39.230

XSARA 1.8l 16V EXCLUSIVE
Caballos: 112
Peso: 1.115
Tipo: TD
Valor: 26.960

XSARA RALLY CAR
Caballos: 295
Peso: 960
Tipo: 4WD
Valor: 500.000

FIAT
Fabrica coches pequeños, aunque es una gran compañía, propietariade las marcas Alfa Romeo, Lancia, Masserati y Ferrari.

500 SPORTING ¡98
Caballos: 54
Peso: 735
Tipo: TD
Valor: 13.500

500 R '75
Caballos: 22
Peso: 520
Tipo: MC
Valor: 8.500

600 SPORTING
Caballos: 54
Peso: 735
Tipo: TD
Valor: 13.100

BARCHETTA
Caballos: 130
Peso: 1.060
Tipo: TD
Valor: 28.350

COUPE 2.0 20V TURBO
Caballos: 219
Peso: 1.310
Tipo: TD
Valor: 39.900

PUNTO GT
Caballos: 130
Peso: 1.000
Tipo: TD
Valor: 23.480

OPEL
Esta compañía hizo su primera aparición en carretera en 1903, desde entonces la marca se ha mantenido como Vauxhall en el RU.

ASTRA SRI 2.0l 16V
Caballos: 136
Peso: 1.203
Tipo: TD
Valor: 21.850

CORSA SPORT 1.6l 16V
Caballos: 104
Peso: 1.021
Tipo: TD
Valor: 19.880

TIGRA 1.6l
Caballos: 104
Peso: 1.032
Tipo: TD
Valor: 25.640

VECTRA GSI 2.5 V6
Caballos: 192
Peso: 1.379
Tipo: TD
Valor: 36.700

CALIBRA TOURING CAR
Caballos: 449
Peso: 1.060
Tipo: 4WD
Valor: 1.000.000

TIGRA ICE RACE CAR '98
Caballos: 418
Peso: 950
Tipo: 4WD
Valor: 500.000

DODGE
Aunque actualmente forma parte del grupo Chrysler, este fabricante americano se ha mantenido fiel su filosofía, y puede proporcionarte algunos de los coches más potentes, y que más gasolina consumen, que puedes encontrar en los circuitos de GT2. En especial,el Dodge Viper es una auténtica bestia del asfalto, capaz de reventar el radar de la patrulla de tráfico.

AVENGER ES
Caballos: 140
Peso: 1.359
Tipo: TD
Valor: 22.110

CHALLENGER '72
Caballos: 289
Peso: 1.656
Tipo: TT
Valor: 11.500

CHARGER '71
Caballos: 384
Peso: 1.717
Tipo: TT
Valor: 21.080

INTREPID ES
Caballos: 224
Peso: 1.596
Tipo: TD
Valor: 24.660

NEON ACR
Caballos: 149
Peso: 1.125
Tipo: TD
Valor: 14.860

NEON R/T
Caballos: 149
Peso: 1.125
Tipo: TD
Valor: 15.070

STRATUS ES
Caballos: 167
Peso: 1.364
Tipo: TD
Valor: 20.550

VIPER GTS
Caballos: 449
Peso: 1.531
Tipo: TT
Valor: 75.410

VIPER RT/10
Caballos: 449
Peso: 1.506
Tipo: TT
Valor: 72.790

CONCEPT CAR
Caballos: 219
Peso: 980
Tipo: TT
Valor: competición

PHAETON
Caballos: 475
Peso: 1.600
Tipo: TT
Valor: competición

VIPER GTS-R Team ORECA '99
Caballos: 641
Peso: 1.150
Tipo: TT
Valor: 1.000.000

Modificaciones y puesta a punto

UNA VEZ HAYAS COMPRADO UN COCHE Y LO HAYAS BAUTIZADO CON UNAS CUANTAS VICTORIAS EN CARRERA, TENDRÁS QUE EMPEZAR A PENSAR EN LAS MODIFICACIONES. SI NO TIENES MUY CLARO QUÉ PIEZAS Y ACCESORIOS DEBERÍAS COMPRAR PARA MEJORAR TU COCHE AL MÁXIMO AQUÍ TIENES UNA GUÍA DE 'PARA QUÉ SIRVE CADA COSA'

SILENCIADOR Y FILTRO DE AIRE

Dispones de tres tipos, tanto para el silenciador como para el filtro de aire, y es preferible que escojas la gama de carreras. Hay poca diferencia de precio y con el equipo deportivo apenas conseguirías un ligero aumento de potencia.

FRENOS

KIT DE FRENOS: A medida que tu coche va adquiriendo más potencia, los frenos se van haciendo más y más importantes. La velocidad no te servirá de nada si no puedes controlarla correctamente en las curvas.

REGULADOR DE FRENADA: Si las modificaciones de tu coche se inclinan hacia la línea de carreras, hazte con un regulador de frenada para mejorar el control del sistema de frenos y evitar así que las ruedas se bloqueen con demasiada facilidad. El regulador también permite ajustar los frenos para facilitar el manejo del volante.

MOTOR

EQUILIBRADO DEL MOTOR: Este equilibrado favorece al motor cuando el coche va a grandes velocidades, reduciendo la fricción en los pistones. En carrera, esto significa evitar alcanzar el límite de revoluciones con tanta frecuencia como es habitual.

RECTIFICADO DE ASIENTO DE VÁLVULAS: Como sólo incrementa un par de caballos de potencia, puede parecer un gasto innecesario, pero si conduces un coche con aspiración atmosférica puede considerarse esencial.

ORDENADOR: La Centralita SPORT te ayuda mejorando el sistema de gestión del motor ajustando el orden de encendido. Aunque esto no resulta tan efectivo como un filtro de aire, siempre proporcionará algo de potencia extra por un precio módico.

PUESTA A PUNTO DE MOTORES ASPIRADOS: Se divide en tres fases y no es barato, pero aportará a tu coche una considerable cantidad de caballos. Si no te puedes permitir un kit de turbo, sería bastante razonable que ahorraras y te hicieras con el modelo de la gama superior.

AUMENTO DE LA CILINDRADA: Esto se consigue aumentando el diámetro interior de los cilindros y el recorrido del pistón; con ello lograrás un aumento de par a cualquier régimen de revoluciones.

TRANSMISIÓN

CAJA DE CAMBIOS: La caja de cambios personalizada sale bastante cara, normalmente cuesta el doble que las otras, pero si la tienes, puedes ajustar la relación de todas las marchas como tú quieras antes de cada carrera. Si disminuyes la relación de las marchas, aumentas la velocidad de aceleración; y si utilizas desarrollos más largos, consigues una mayor velocidad punta.

EMBRAGUE: Un embrague decente es una buena forma de respaldar una caja de cambios totalmente personalizada por un precio razonable; y si el embrague es de disco triple, tres veces mejor. Esta modificación te permitirá cambiar de marchas con mayor rapidez y suavidad.







VOLANTE MOTOR: Si te sobra algo de dinero, hasta el volante motor más económico puede favorecer tu aceleración y desaceleración a través de las marchas. Es un buen accesorio para correr en pistas sinuosas como Grindelwald.

EJE DE TRANSMISIÓN DE CARBONO: Este ultra ligero y relativamente barato árbol de transmisión realizado en carbono no sólo aligera el peso del vehículo, sino que además puede mejora la respuesta durante la aceleración.

DIFERENCIAL: Lo que consigue, es evitar que los neumáticos resbalen en la carretera, facilitando un mayor agarre en las curvas y durante la aceleración. Vale la pena hacerse con este sistema a medida que el coche va adquiriendo cada vez más mejoras.

TURBO

KIT DE TURBO: Este equipo cuesta una fortuna pero, desde luego, lo vale. Sustituye a varias piezas y es capaz de incrementar la potencia hasta límites increíbles. Si tienes una caja de cambios personalizada, hacerte con esto sería una idea absolutamente fantástica.

INTERCOOLER: Ni el intercooler de la gama deportiva, ni el de competición pueden obrar grandes cambios en el ámbito de aumento de potencia, comparados con el kit de turbo, pero, por otro lado, si tienes un kit de turbo del nivel tres o cuatro, necesitarás instalar también uno de estos complementos.

SUSPENSIÓN

A medida que tu coche se vaya haciendo cada vez más potente y rápido, perderá algo de estabilidad. Llegado, pues, el momento, no sería mala idea ir pensando en mejorar la suspensión. El servicio profesional completamente personalizado es el más adecuado para el piloto experimentado, ya que permite cambiar las configuraciones de la suspensión antes de cada carrera. Sin embargo, si lo que buscas es mejorar el funcionamiento del coche pero sin complicarte demasiado la vida, lo mejor es que optes por el equipo de carreras.

NEUMÁTICOS

Los neumáticos son lo más importante y siempre deberían aparecer los primeros en tu lista de compras para cualquier coche. Los mejores que puedes comprar son los neumáticos de carrera super blandos, que facilitan un manejo soberbio del coche en las difíciles pistas de asfalto. Los neumáticos de control profesional son buenos por el agarre que ofrecen, pero no te servirán de gran ayuda en circuitos con gran cantidad de curvas. Compra neumáticos para tierra si quieres convertir tu coche de carretera en una máquina de rally.

DIVERSOS

REDUCCIÓN DE PESO: La reducción del peso de tu coche mejorará la frenada, la aceleración y la conducción en las curvas, además de reducir el desgaste de los neumáticos durante las carreras de resistencia.

MODIFICACIÓN DE VEHÍCULOS DE COMPETICIÓN: Esto es lo último que queda por hacerle a tu coche, y sirve, sobre todo, para que parezca realmente un coche de competición. Sin embargo, la colocación de faldones y alerones, te permitirá alterar la aerodinámica para mejorar la penetración en el aire.

SISTEMAS DE CONTROL DE DIRECCIÓN, ESTABILIDAD Y TRACCIÓN: Si ya le has puesto todo lo demás al coche y te sobra un montón de pasta, puedes añadirle estos sistemas para reducir la posibilidad de trompos en las curvas.

Guía de circuitos

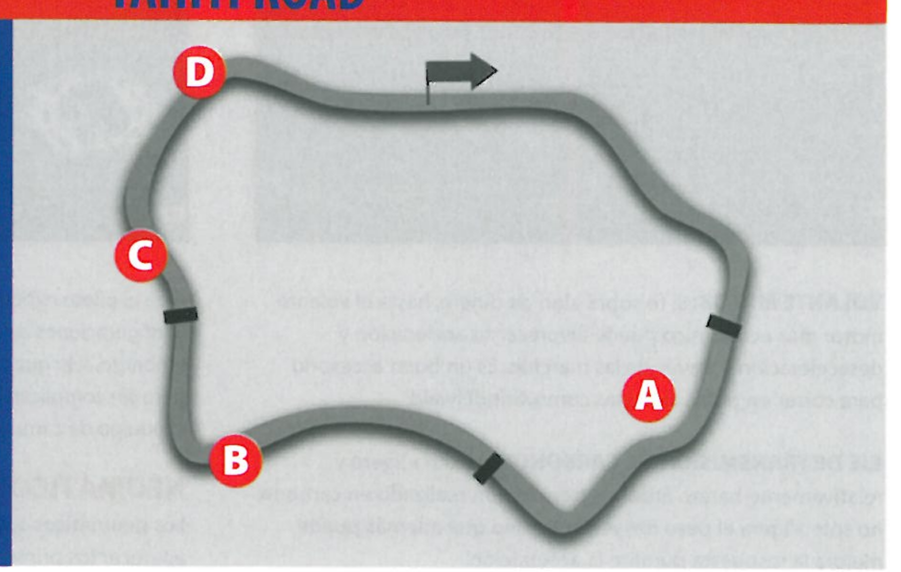
GRAN TURISMO 2 TRAE UN MONTÓN DE CIRCUITOS NUEVOS EN LOS QUE PODRÁS PONER A PRUEBA TUS HABILIDADES, Y AQUÍ TIENES ESTA GUÍA DE TODOS ELLOS. POR SI ESO NO BASTARA, HEMOS INCLUIDO TAMBIÉN TODOS LOS CIRCUITOS CLÁSICOS DEL GT ORIGINAL. ASÍ QUE SI ERES NUEVO EN EL JUEGO, DIRÍGETE A LAS PÁGINAS FINALES Y CONSULTA NUESTRO BREVIARIO PARA EL DOMINIO DEL JUEGO ORIGINAL

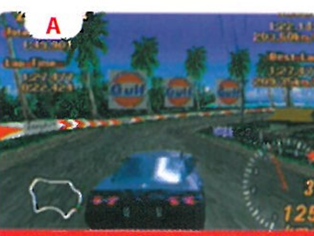
Pistas de carretera

TAHITÍ ROAD

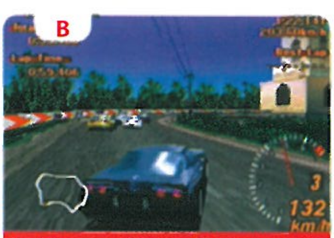
LONGITUD TOTAL: 3.347 M
LONGITUD DE RECTA: 423 M

El circuito costero Tahiti Road es uno de los que merecen el calificativo de rápido. Puede parecer que no tiene ninguna recta larga a la que se le pueda sacar partido, pero hay algunas buenas chicanes que se pueden tomar a toda velocidad si se abordan correctamente.





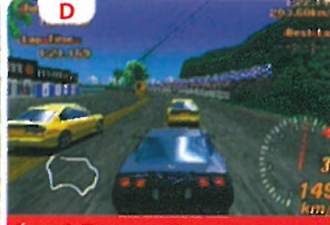
Esta chicane circunda una pequeña aldea de cabañas y es un poco más cerrada que el resto, así que, al entrar en la primera curva, suelta un pelín el acelerador y, enseguida, vuelve a acelerar de nuevo. Con coches lentos puedes hacerlo directamente a toda velocidad.



La única curva realmente peligrosa de este circuito está aquí, al lado de la iglesia. Puedes esperar a frenar hasta relativamente entrada la curva, pero asegúrate de frenar a fondo antes de girar o tendrás que llevar las vallas a cuestas durante el resto de la carrera.



Si tus habilidades como conductor son un tanto inestables y el coche que llevas es demasiado rápido, sería aconsejable que soltaras un poco el acelerador al enfilar esta cuesta; y si te sientes seguro, intenta pasar en línea recta para evitar dar vuelcos o resbalar al aterrizar.



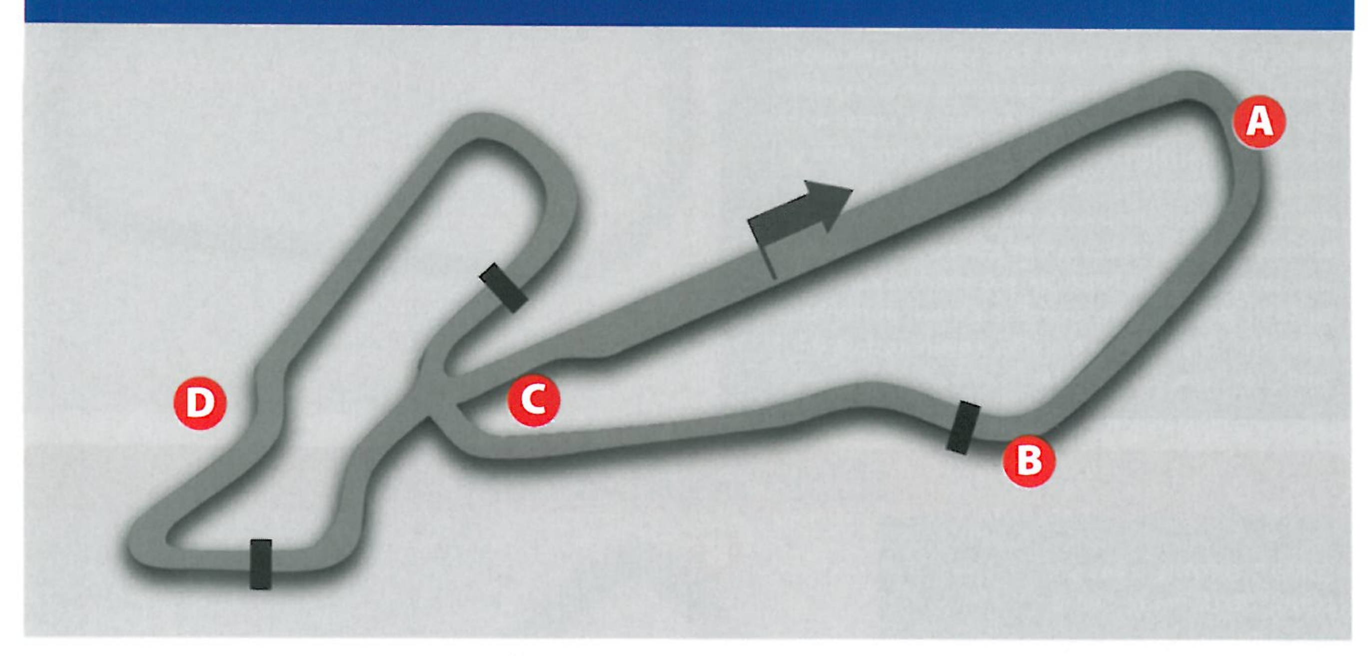
Ésta es la última curva a la que deberás prestar atención antes de adentrarte en la recta final; puede abordarse a toda velocidad, pero asegúrate de empezar bastante abierto y de empezar a girar pronto o podrías acabar saliéndote de la pista.



MIDFIELD RACEWAY

LONGITUD TOTAL: 3.347 M **LONGITUD DE RECTA: 423 M**

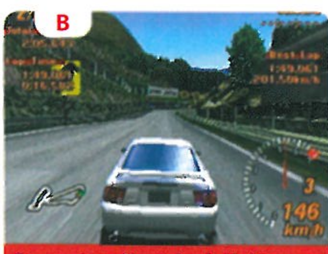
Una buena y rápida pista con una larga recta dispuesta a proporcionarte todo ese empuje de adrenalina que tanto nos gusta. Aunque... no dejes que se te suba a la cabeza, también te aguardan algunas curvas peligrosas con varias zonas de arena preparadas para tragarse tu coche si te sales de ellas.







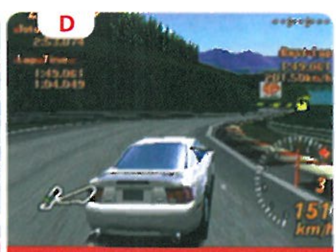
Al final de la recta, cuando habrás alcanzado una velocidad considerable, tendrás que abordar esta primera curva; deberías frenar, incluso en la primera vuelta. Guíate por las señales que aparecen al lado de la carretera justo al llegar a la curva. Dependiendo del coche que conduzcas, tendrás que decidir cuándo, exactamente, deberías frenar.



Recorre esta sección a toda velocidad. La curva en S de este tramo (que, por lo demás, es completamente recto) no debería suponerte ningún problema.



Esta segunda horquilla que se adentra en el túnel es básicamente igual a la descrita en el punto A. Sólo tienes que utilizar el pedal de freno y todo irá sobre ruedas. Si abordas esta curva demasiado rápido, recuerda no dar gas a fondo cuando pises la arena o saldrás de la pista dando tumbos.

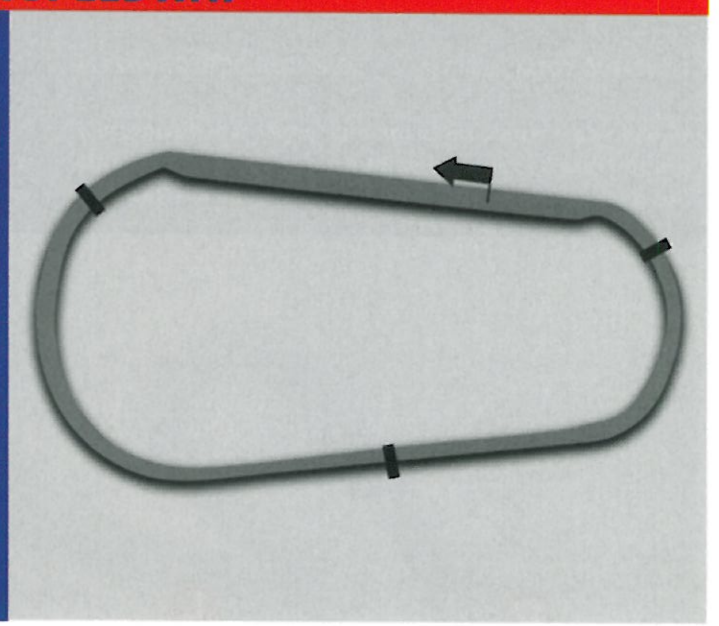


La peor curva del circuito es esta vuelta cerrada que se adentra en el túnel, y no sería tan terrible si no fuera por la chicane que viene antes, pero también puedes utilizar esto a tu favor. Reduce al entrar en la chicane y frena a fondo al salir utilizando la oscilación del coche para girar. Las siguientes curvas resultan bastante fáciles gracias al peralte del circuito.

SUPER SPEEDWAY

LONGITUD TOTAL: 2.406 M
LONGITUD DE RECTA: 600 M

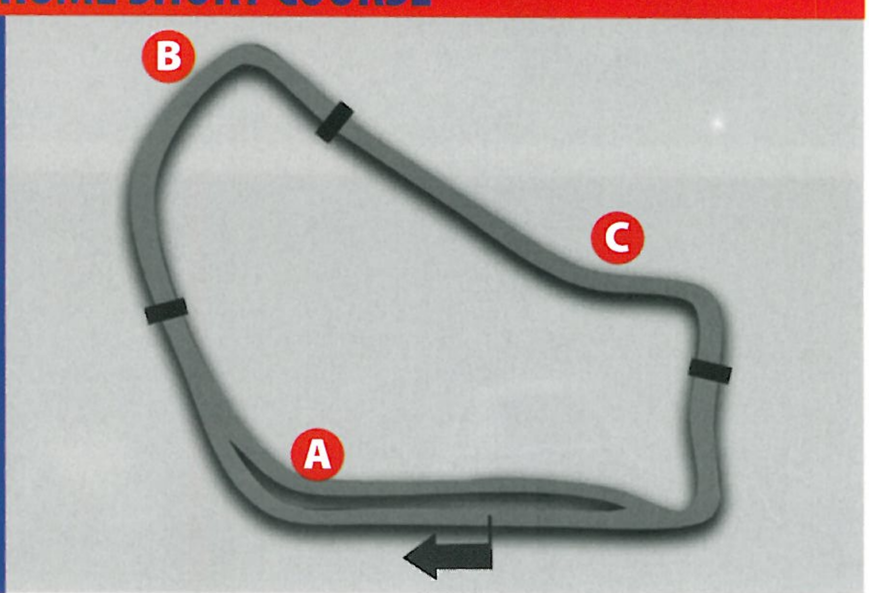
Sólo porque esta pista consiste en un simple óvalo, no significa que no vayas a tener que utilizar la cabeza. A diferencia del Circuito de Pruebas, este óvalo no es tan perfecto y no está peraltado. Esto significa que uno de los lados es mucho más cerrado que el otro, lo que te forzará a soltar un poco el acelerador. Las rectas no son especialmente largas pero lo suficiente como para no descartar aprovechar el rebufo de otros coches para asegurarse el primer puesto, así que ajusta tu cambio de marchas con desarrollos largos antes de comenzar. La única ventaja de esta pista es que todas las curvas son bastante largas, lo que supone una gran oportunidad para girar deslizándose por ellas y mejorar, de este modo, los tiempos de vuelta.



ROME SHORT COURSE

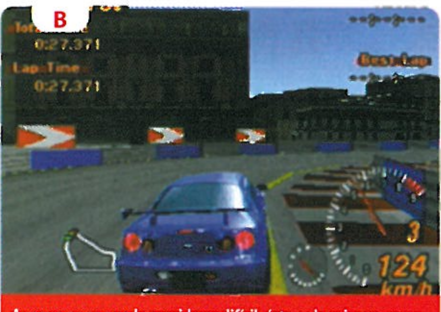
LONGITUD TOTAL: 2.443 M
LONGITUD DE RECTA: 508 M

Short es la palabra que mejor define a esta pista, porque vaya si es corta. No tiene horquillas y sólo tendrás que frenar en unas pocas curvas, con lo que ésta resulta la pista en la que harás los mejores tiempos de todo el juego.

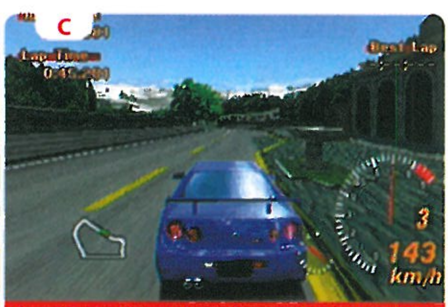




Cuando llegues a esta curva sólo levanta el pie del acelerador una fracción de segundo, porque tanto esta curva abierta a la derecha, como la siguiente se pueden tomar prácticamente a toda velocidad.



Aunque no se puede considerar difícil, ésta es la primera curva en la que tendrás que frenar un poco. A estas alturas, debes llevar una velocidad considerable, así que frena pronto para evitar cualquier posible contacto indeseado con la valla.

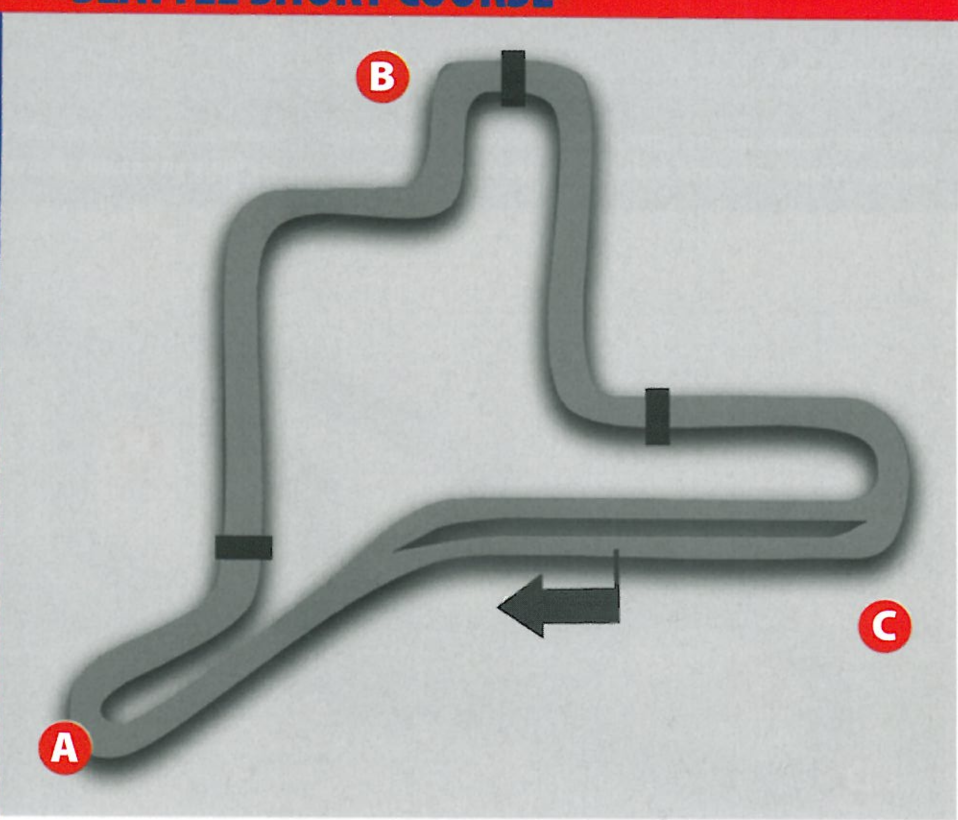


Esta curva, al igual que las dos primeras, puede abordarse a toda velocidad, pero no olvides frenar justo al salir de ella, porque antes de llegar al final te encontrarás con la sección más lenta de todo el circuito.

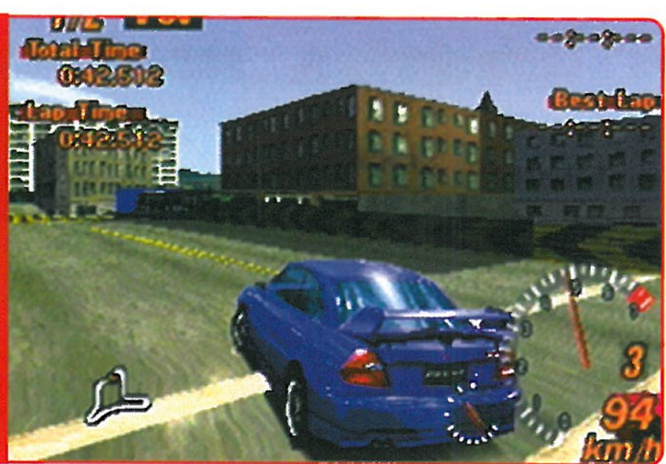
SEATTLE SHORT COURSE

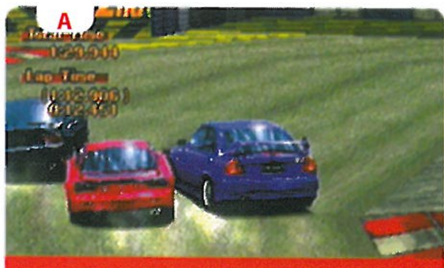
LONGITUD TOTAL: 2.179 M
LONGITUD DE RECTA: 685 M

En esta pista no sólo dispones de señales para orientarte antes de cada curva, sino que, además, estas señales también te muestran una cuenta atrás del número de metros que faltan hasta llegar a ellas. Utiliza esta información para calcular cuándo deberías frenar en cada curva y rebajar, así, los tiempos de las vueltas.





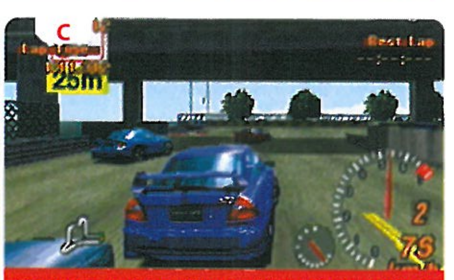




La peor de las curvas te sale al paso al final de la última recta que viene al principio de cada vuelta. Reducir la velocidad para tomar esta curva puede marcar la diferencia entre ganar o perder la carrera. Procura, sobre todo, tomar la curva abierta y empezar a girar pronto para que puedas tomar las dos curvas cerradas a la derecha de un solo giro. No intentes girar derrapando pues acabarás de morros contra la barrera.



Esta sección de la pista puede resultar bastante complicada si metes la pata en la primera curva, así que frena bastante antes de abordarla y, después, limítate a soltar un poco el acelerador en las posteriores curvas hasta que llegues a la recta corta que las sigue.

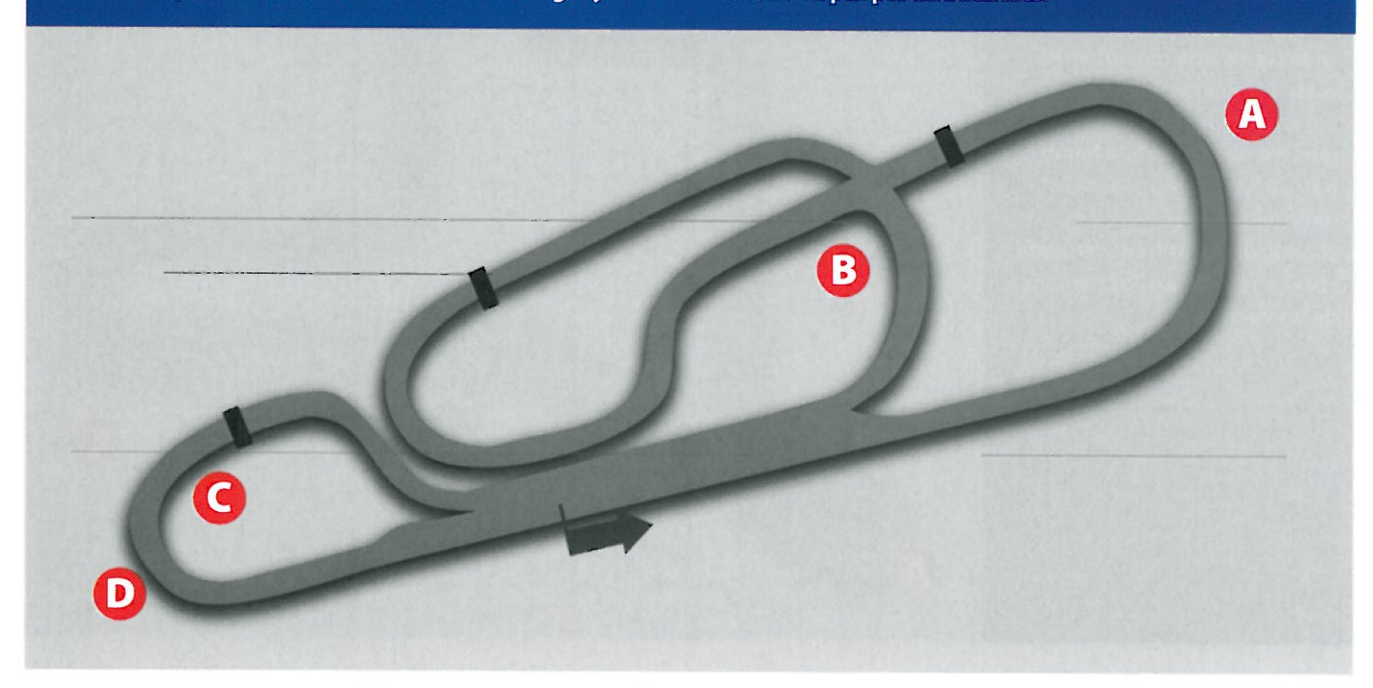


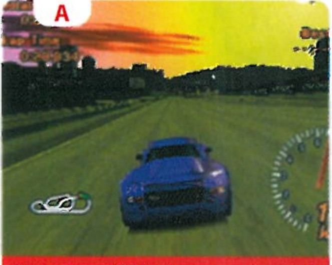
Tómate esta amplia horquilla como si fueran dos curvas de 90° separadas. Si intentas girar trazando alrededor de la curva completa, perderás un tiempo valiosísimo. Es mejor abordar un giro después del otro frenando y luego acelerando deprisa al salir.

RED ROCK VALLEY SPEEDWAY

LONGITUD TOTAL: 4.100 M **LONGITUD DE RECTA: 991 M**

Otra pista rápida, que no tiene ninguna horquilla que pueda frenarte. Muy al contrario, todas las curvas son largas y amplias, lo que te permite la oportunidad de dejar el botón de freno en paz por un buen rato.

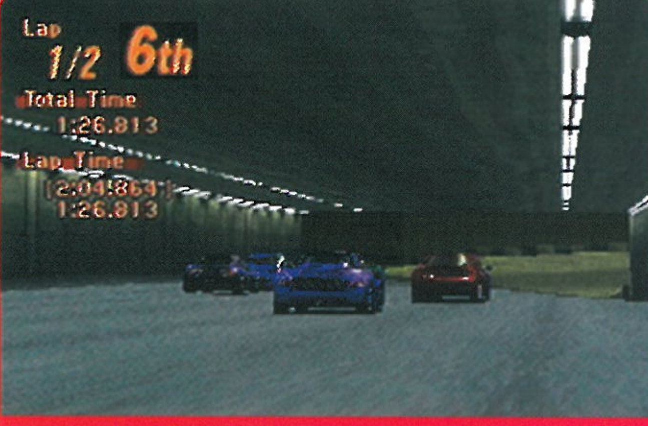


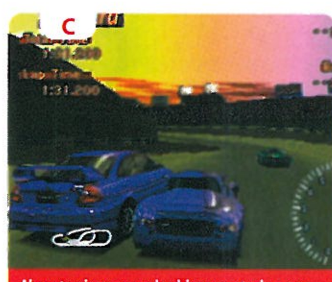


Con un buen radio de giro y un mando analógico, puedes tomar esta curva peraltada tan rápido como quieras, sin necesidad de reducir la marcha en absoluto. Utiliza las marcas del asfalto como guía, y, si quieres, también puedes pisar un poco los bordillos para mantenerte bien ceñido a la curva.

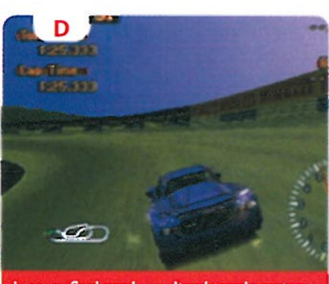


Aborda esta chicane a tanta velocidad como te sea posible. Si conduces los coches más rápidos, puede que tengas que soltar un pelín el acelerador, pero no importa mucho si las ruedas se salen de la calzada. Mientras mantengas sólo dos de las ruedas en la pista, todo irá bien.





Al contrario que con la chicane anterior, con ésta necesitarás reducir un poco la velocidad a la salida del túnel hacia esas curvas, de lo contrario, te encontrarás dibujando círculos en esa zona de arena tan maquiavélicamente situada.



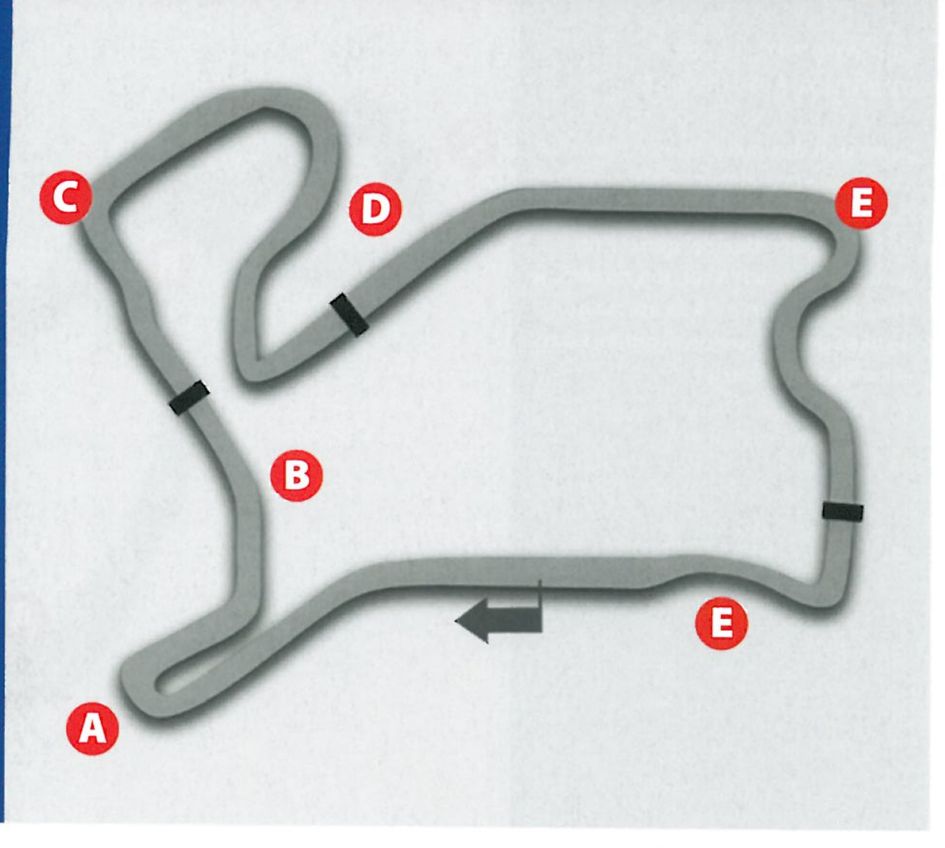
La curva final puede resultar decepcionante y vale la pena reducir un poco antes de abordarla, a pesar de que puedes tomarla a toda velocidad. La razón de esto es que la pendiente puede provocar que le des demasiado al volante y salgas de la carrera dando vueltas: algo poco recomendable.



SEATTLE CIRCUIT

LONGITUD TOTAL: 3.779 M
LONGITUD DE RECTA: 685 M

Las mismas reglas del Seattle Short Course sirven para la versión completa de este recorrido a través del accidentado terreno de Seattle, y la primera curva sigue siendo la peor de todas, a pesar del par de horquillas extra que se han añadido para hacerte la vida más difícil.





Al igual que con el circuito corto de Seattle, deberás frenar a fondo para tomar esta curva y cerrarte tanto como puedas para evitar comerte las vallas.



Aquí es donde el circuito empieza a cambiar, así que no intentes seguir todo recto como hacías antes en el circuito corto. En vez de eso, gira a la izquierda subiendo la pendiente y prepárate para un carrera de baches al puro estilo San Francisco.



Lo más probable es que cuando llegues a la próxima curva no tengas tiempo de frenar, así que,o bien frenas antes del final de la rampa que conduce hasta ella o, si cuentas con un coche rápido, intentas saltar dentro de la curva. Para ello, sube a toda pastilla, bloquea las ruedas al frenar en el aire y atento para cuando aterrices en la curva.



Si no tienes otros coches a tu alrededor puedes utilizar una perfecta derrapada controlada para tomar esta fácil curva en horquilla, pero si tienes algún contrincante cerca asegúrate de tomarla por el interior. Así podrás utilizar estas "vallas móviles" para no salirte de la curva y desequilibrar a algún rival.



Cuidado con esta curva a la derecha, la pendiente que conduce directamente a ella no ayuda a reducir velocidad, y si frenas más tarde es probable que acabes empotrado contra las barreras de protección. Por tanto frena durante todo el descenso.

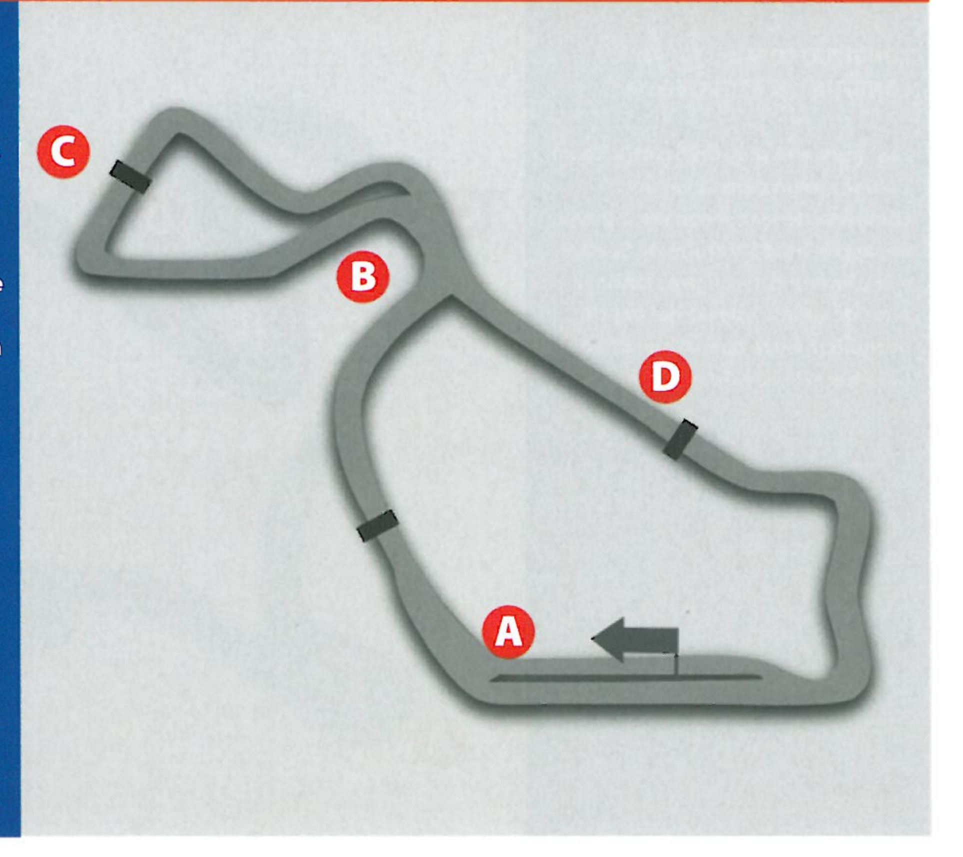


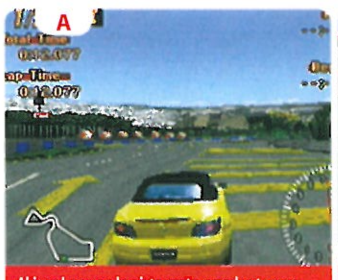
Ten cuidado con esta estrecha pero rápida chicane que se encuentra justo antes de la línea de meta. No es difícil de controlar pero, si no le prestas mucha atención, acabarás de cabeza en las vallas.

ROME CIRCUIT

LONGITUD TOTAL: 4.000 M
LONGITUD DE RECTA: 508 M

La versión completa de este recorrido a través de las calles de Roma sigue manteniendo las dos rectas rápidas de la versión reducida, pero se ha añadido una nueva sección repleta de endiabladas curvas. Aun así, ninguna de ellas debería ser un problema para el conductor experto.

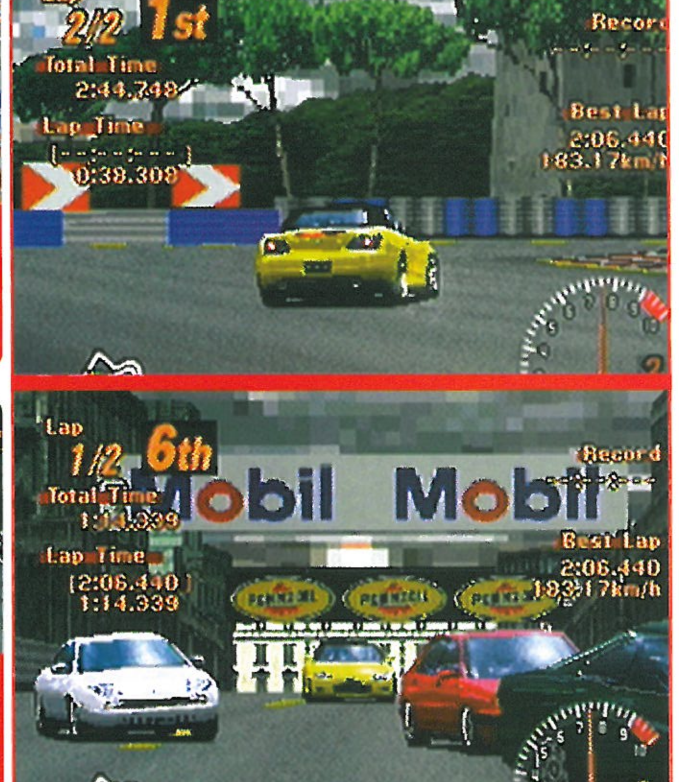


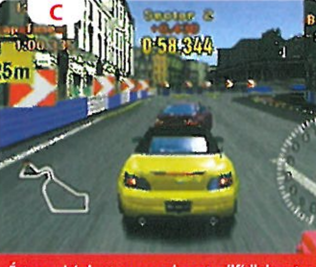


Al igual que en la pista corta, puedes tomar esta suave curva de la recta tan rápido como quieras, pero recuerda que debes reducir cuando estés llegando hacia el final porque le sigue otra curva a la izquierda que antes giraba a la derecha.

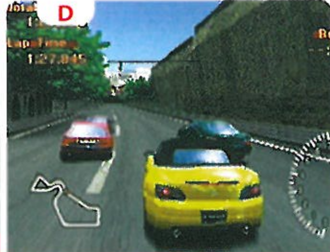


Éste es el punto donde el recorrido de este circuito cambia. No hay nada que temer de estas dos curvas, que transcurren paralelas la una a la otra; basta con que tengas un poco de cuidado. En ambos casos, suelta un poco el acelerador y todo irá sobre ruedas.





Éste es el único tramo realmente difícil de esta pista, que, a pesar de todo, no deja de ser una pista fácil. Utiliza los frenos para tomar estas dos curvas,aunque no son tan complicadas como parecen. Abórdalas como simples curvas en ángulo recto, sin tener en cuenta que se doblen ligeramente una hacia la otra.

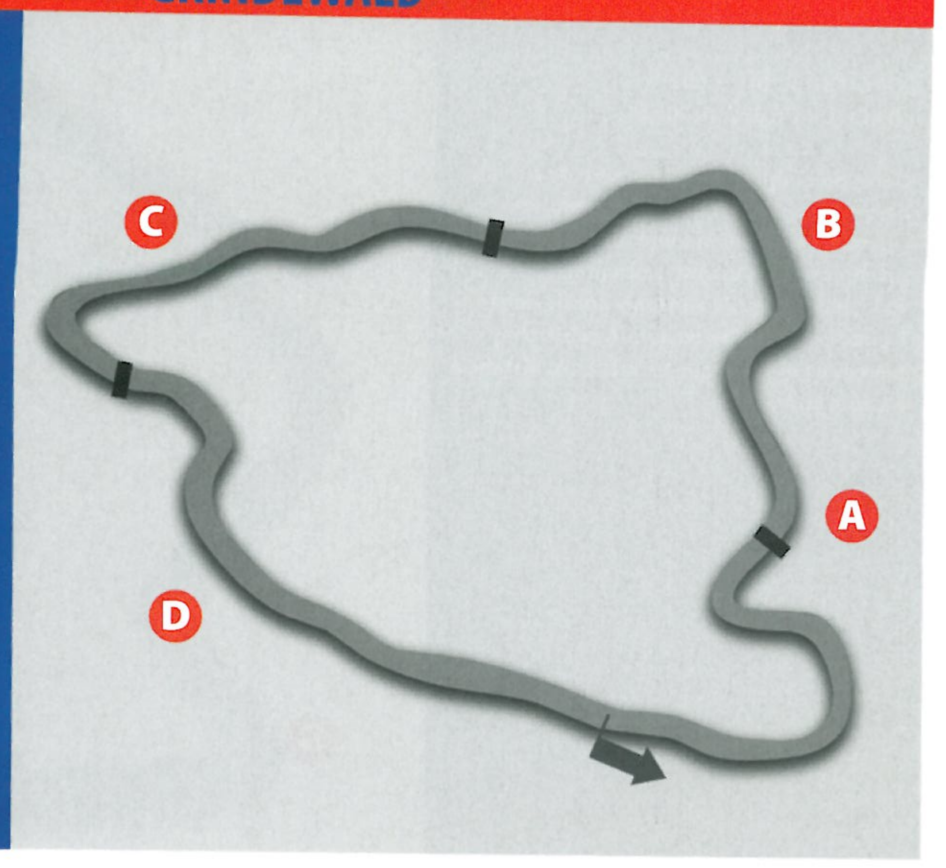


Esta sección de recta es un poco más larga que antes porque la curva que conduce a ella es más fácil y rápida. Pero tampoco te sueltes la melena demasiado, porque todavía te queda una curva al final y, si te pasas ese poco de velocidad, la curva puede resultar el doble de difícil: sólo tienes que procurar frenar pronto.

GRINDEWALD

LONGITUD TOTAL: 3.462 M
LONGITUD DE RECTA: 479 M

Puede que este circuito tenga un nombre ridículo, pero merece un gran respeto y mucha concentración para sortear sus numerosas curvas. De hecho, este retorcido circuito de montaña es el que tiene más curvas de los circuitos de carretera del juego.





En la mayoría de curvas que te encontrarás al subir esta cuesta tendrás que pisar los frenos, pero no abuses de ellos porque podrías perder demasiado empuje, ya que la pendiente te ayudará a disminuir la velocidad.



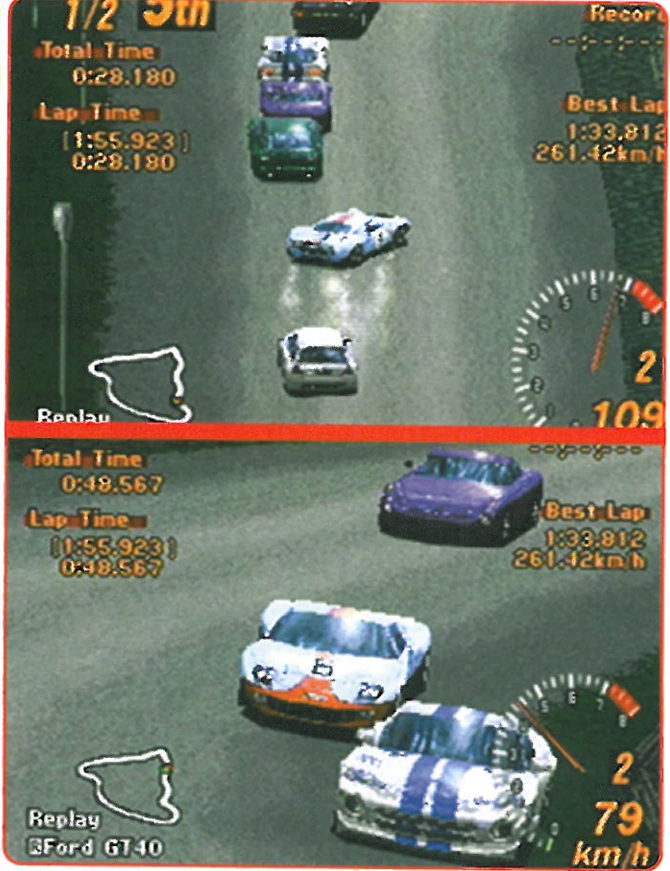
Si confías en tu control del vehículo, o si conduces un 4WD, puedes atajar por la hierba para tomar esta curva y reducir un poco el tiempo de la vuelta; siempre que gires bastante el volante a la izquierda cuando llegues a la calzada, el coche responderá bien.



Hasta aquí, esta recta que discurre paralela a la línea del ferrocarril se puede recorrer a toda velocidad, pero no olvides empezar a reducir cuando llegues a este punto porque, si no lo haces, la difícil y rápida chicane que viene justo antes de una horquilla muy pronunciada podría sacarte fuera de la pista.



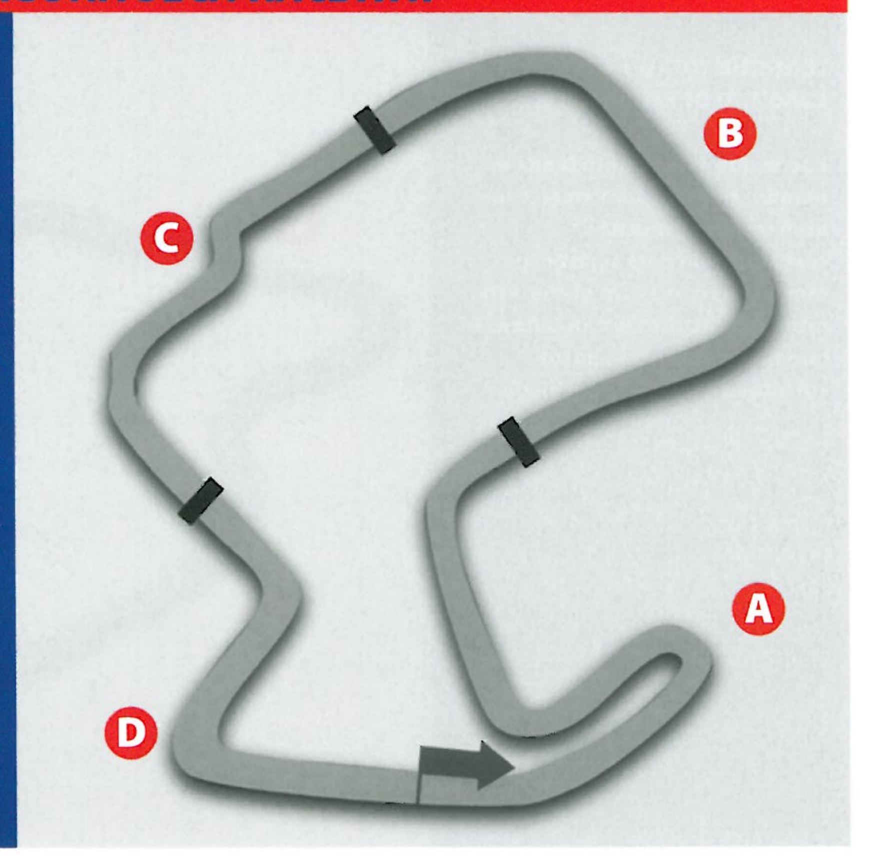
Estas curvas que siguen a la horquilla sólo requieren que sueltes un poco el acelerador para hacer que la parte trasera resbale hacia fuera. Si mantienes una velocidad media elevada conseguirás una buena carrera hasta la recta final.



LAGUNA SECA RACEWAY

LONGITUD TOTAL: 3.602 M
LONGITUD DE RECTA: 265 M

Quizá no tenga el mayor número de curvas, pero es la pista más difícil del juego. Por suerte, en cada curva tienes unas marcas de asfalto oscurecido que te orientan sobre cuál es la mejor línea de carrera y dónde debes frenar. Por si eso no bastara, también hay marcas en el suelo que te indican la distancia hasta la curva.



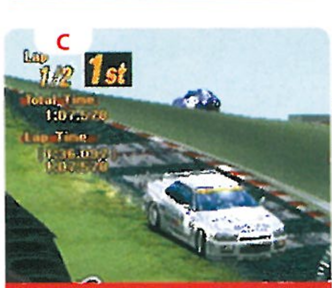


Esta primera curva es una pequeña horquilla bastante complicada, que requiere cierto dominio en el derrapaje. Si vas a salirte de la pista, asegúrate de girar el volante al máximo y despegarte del interior porque hay un pequeño tramo de asfalto antes de la tierra que te proporcionará un poco de agarre extra.

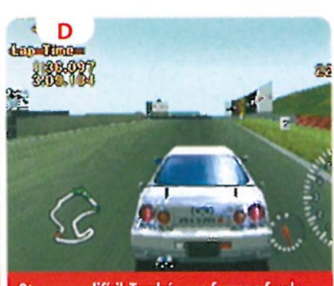


Para esta curva es mejor que pises un poco el freno, y que luego aceleres rápidamente otra vez porque, a pesar de que las marcas de neumático en el asfalto parecen indicar lo contrario, esta curva se puede abordar a bastante velocidad, especialmente con neumáticos blandos.





Bueno, he aquí el momento de poner toda tu experiencia a prueba en la curva más difícil del juego. Nunca podríamos insistirte lo bastante en que aquí hay que aminorar; vale la pena sacrificar tu diferencia sobre el resto de coches, aunque te alcancen, a cambio de evitar salir rodando o mordiendo el polvo.

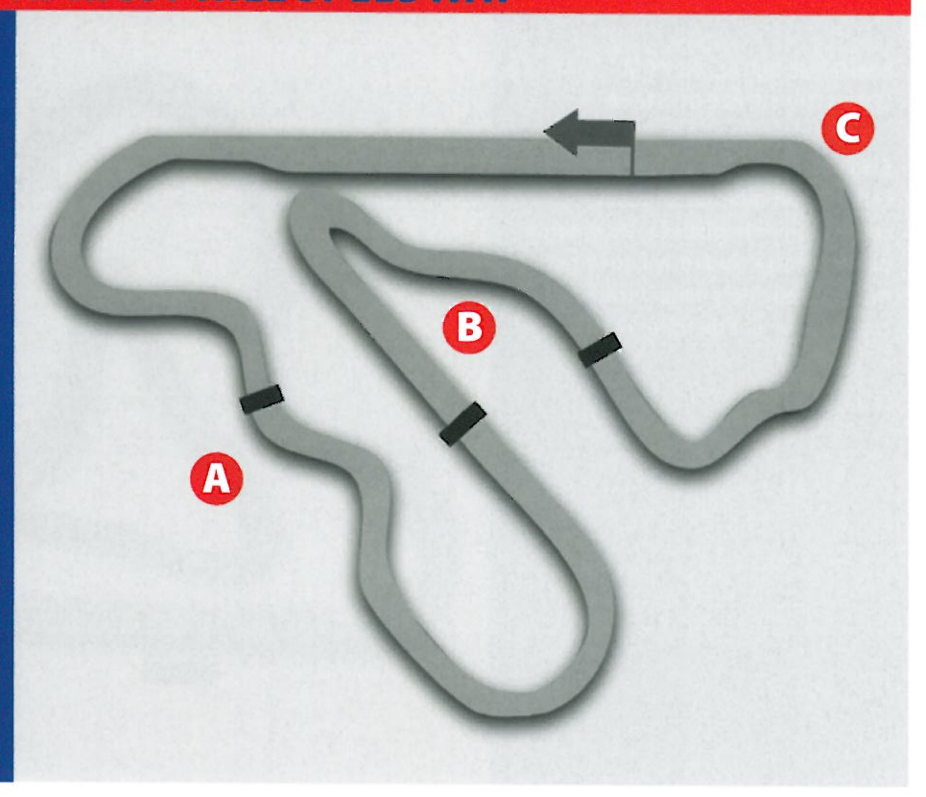


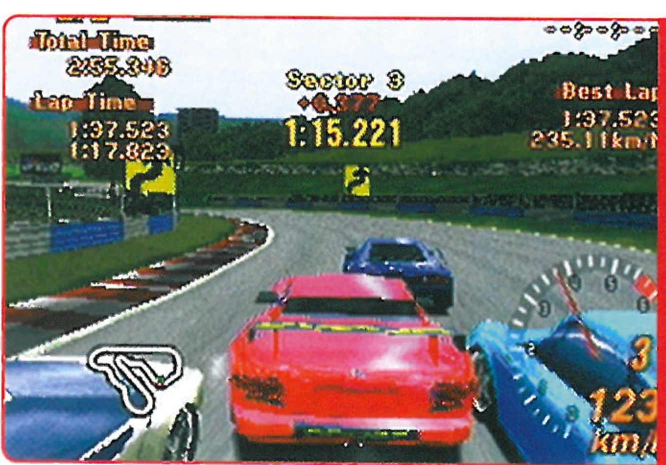
Otra curva difícil. Tendrás que frenar a fondo utilizando como guía las marcas de neumáticos en el asfalto. Lo que complica las cosas es el muro que sobresale del lateral de la pista; aquí no te puedes permitir salirte de la calzada.

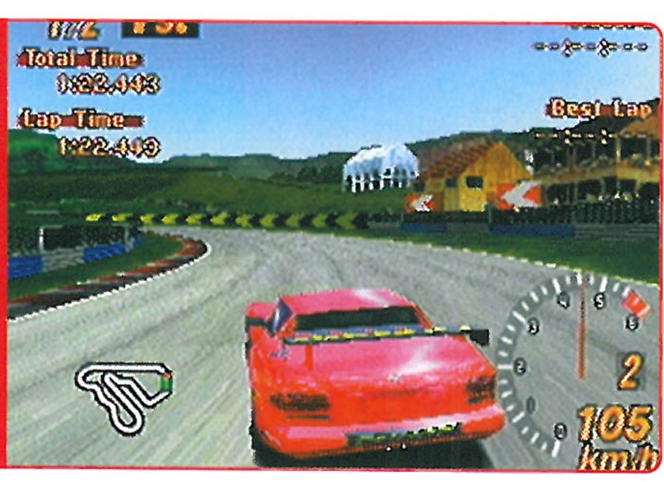
APRICOT HILL SPEEDWAY

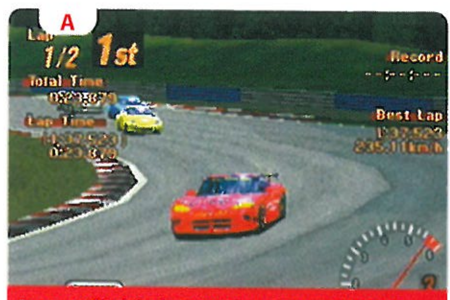
LONGITUD TOTAL: 3.864 M
LONGITUD DE RECTA: 786 M

Hasta la mitad, esta pista es como un paseo por el parque con unas cuantas buenas rectas y sin ninguna curva demasiado perversa. Sin embargo, el recorrido guarda una curva peligrosa que viene a empañar el paseito.

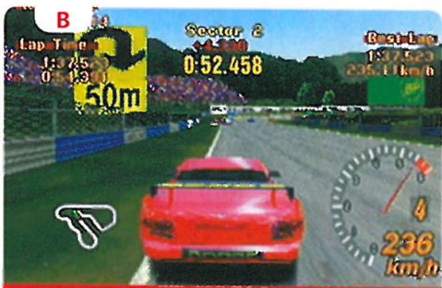








En esta sección de la pista tendrás que reducir la marcha si conduces un coche rápido, o frenar de vez en cuando; pero la mayor parte de esta chicane continua se puede recorrer a toda pastilla. Incluso la curva abierta a la izquierda que hay al final de la vuelta se puede salvar efectuando un derrapaje controlado por la pista, y no tendrás problemas con la curva que gira a la izquierda hasta la siguiente recta.



Aquí es donde termina la diversión, cuando la única curva difícil de la pista (una horquilla) nos muestra su fea cara. Si has conseguido salir ileso del primer tramo, ahora debes llevar bastante velocidad, así que frena a fondo guiándote por las señales que hay al lado de la calzada.

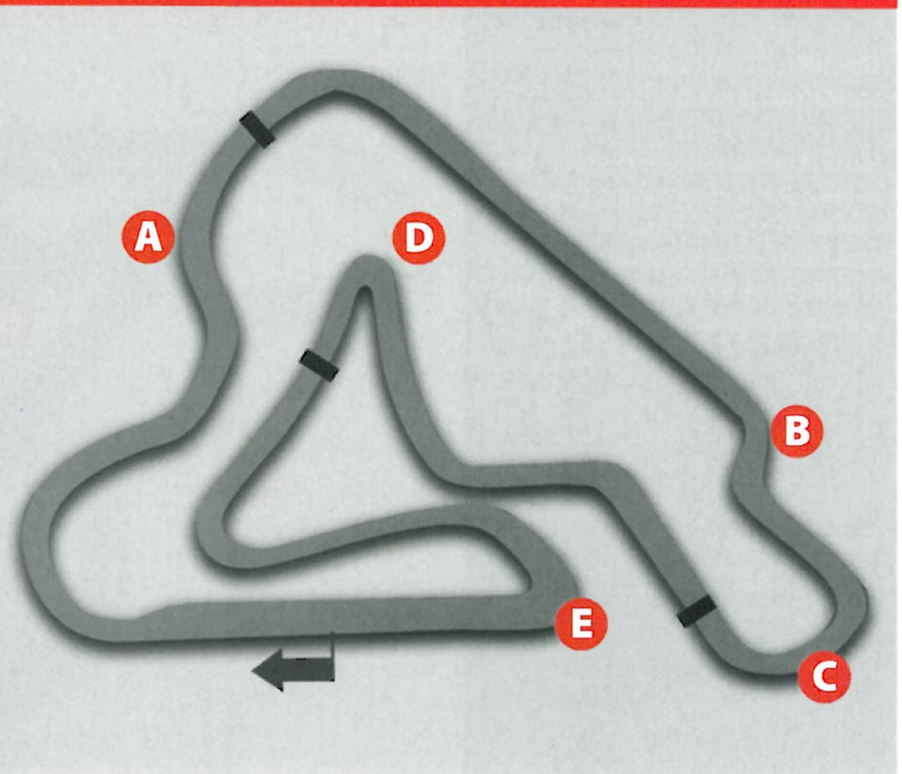


Esta pequeña chicane es como una espina en una tramo que, de no ser por ella, sería un rápido camino de rosas. Si conduces con la intención de mantenerte en la pista, debes frenar justo antes de que empiece la curva en S, y luego otra vez cuando gires por la segunda curva. Por suerte, si el camino está despejado, puedes conducir todo recto y pisar la hierba que forma la chicane sin necesidad de frenar.

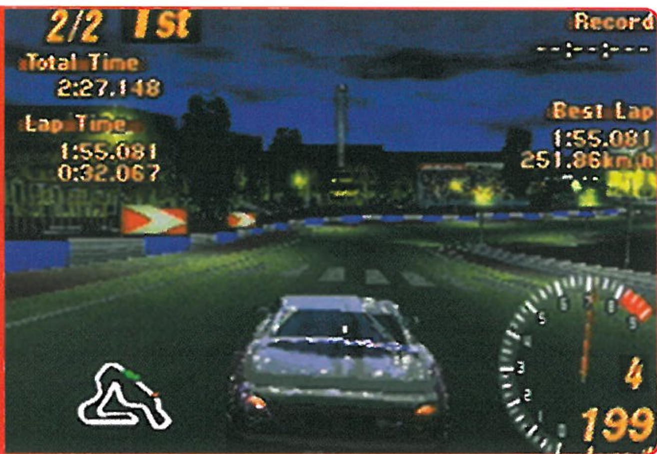
ROME NIGHT

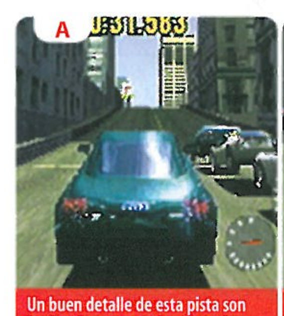
LONGITUD TOTAL: 4.271 M
LONGITUD DE RECTA: 516 M

Esta pintoresca pista que recorre las calles iluminadas de Roma es completamente distinta de las otras pistas de esta ciudad, así que pon mucha atención y concéntrate en la carretera en vez de mirar el paisaje.

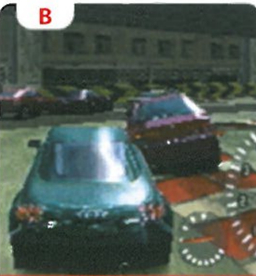








Un buen detalle de esta pista son las bandas sonoras de color rojo, fenomenales para perder velocidad y proporcionar un poco agarre; esto hace que la pista resulte un poco más rápida. Utiliza estas bandas a tu favor cuando pases por esta complicada chicane.



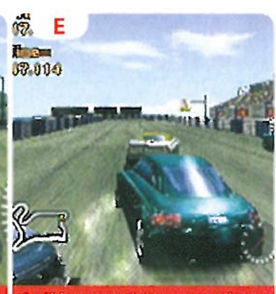
El final de una larga recta culmina en una repentina y pronunciada cuesta abajo que desemboca en esta curva. Aminora la marcha justo antes de la bajada y, luego, frena al entrar en la curva y saldrás más que airoso del trance.



Aborda esta amplia horquilla como dos curvas separadas y, de nuevo, utiliza las bandas rojas que hay al lado de la calzada a tu favor. Si sales bastante abierto de la primera curva, puedes girar y entrar pronto en la segunda para salir más rápido.



Después de un par de curvas rápidas, te tendrás que enfrentar a esta horquilla tan cerrada. Es mejor que reduzcas la velocidad, así que intenta girar derrapando en vez de intentar calibrar la mejor orientación de giro.



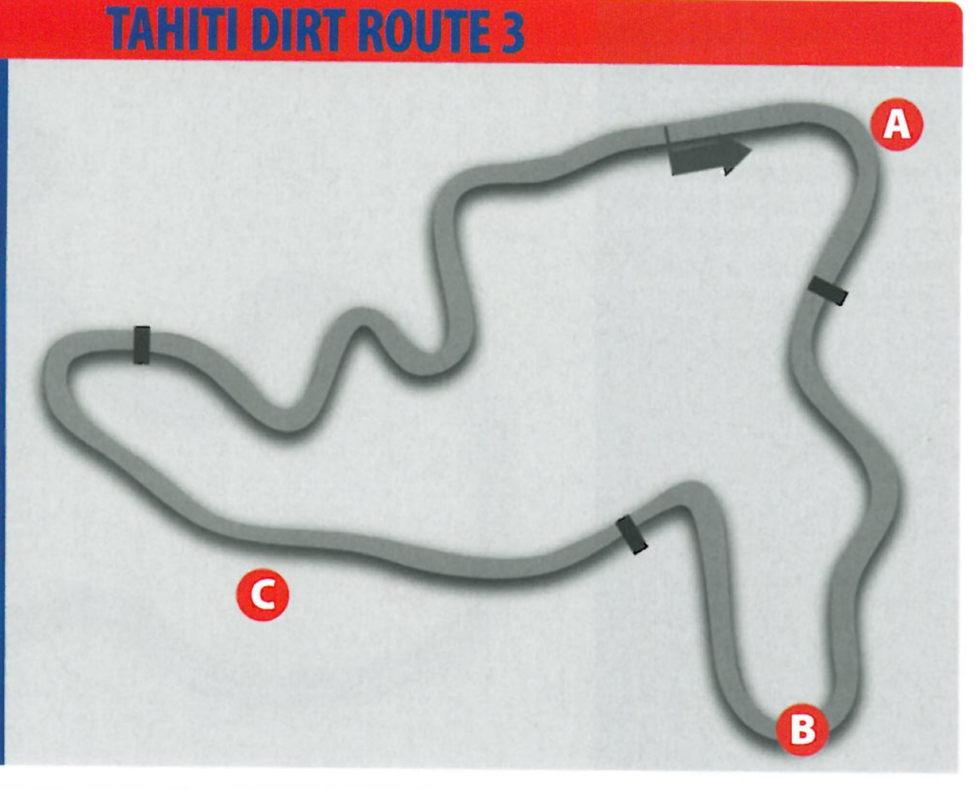
La última curva de la recta se asienta en un tramo muy ancho de la pista y las barreras de contención se encuentran a lo lejos de la curva, así que toma la curva tan cerrada como sea posible porque no hay nada que te impida derrapar hacia fuera.

Pistas de Tierra

TAHITI DIRT ROUTE 3

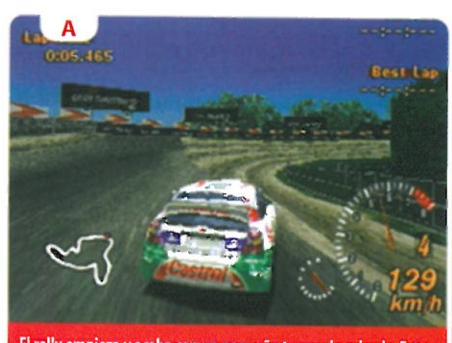
LONGITUD TOTAL: 3.682 M
LONGITUD DE RECTA: 263 M

Puede que este rally por Tahiti no sea demasiado corto, pero la pista es la más rápida de todos los circuitos de tierra.

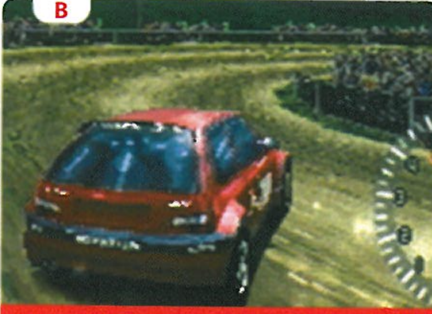








El rally empieza y acaba con un pequeño tramo de calzada. Esto está bien porque significa que, al empezar, cuentas con mucho más agarre para poder alcanzar una buena aceleración cuando llegues a la primera curva crucial. Sin embargo, el cambio de asfalto a tierra puede desorientar un poco, así que tendrás que reducir la velocidad.



Ésta es la primera curva verdaderamente difícil que te encuentras. Intenta virar pronto y mantén un régimen alto de vueltas, para que el coche pueda girar derrapando por la curva.

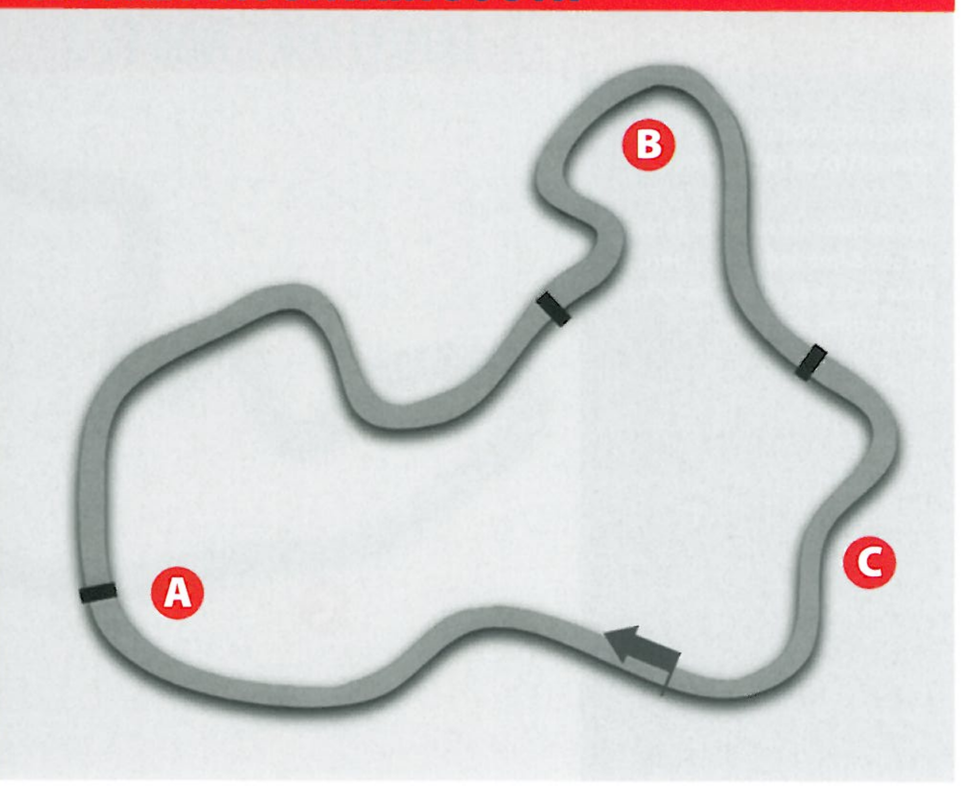


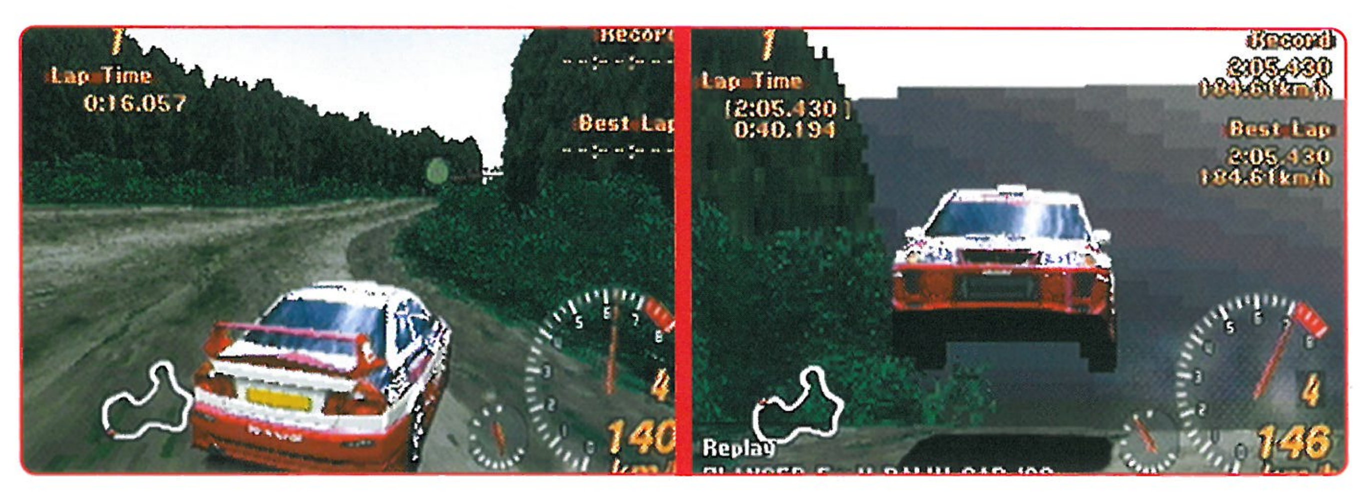
Ésta es la recta más larga de la pista, y por tanto, la oportunidad perfecta para pisar el acelerador a fondo, aunque debes intentar mantener el coche lo más recto posible, ya que hay unos cuantos malintencionados baches hacia la mitad del camino.

SMOKEY MOUNTAIN SOUTH

LONGITUD TOTAL: 3.260 M
LONGITUD DE RECTA: 223 M

Una pista accidentada sin rectas demasiado largas. A pesar de todo, encontrarás algunas curvas largas y abiertas que te permiten derrapar a tus anchas.







Ten cuidado con los baches que vas a encontrarte antes y mientras tomes esta curva. Como tienes que girar, los baches pueden hacer que el coche se desvíe hacia cualquier dirección, así que no olvides reducir un poco la marcha o frenar rápidamente antes de cada bache si no quieres acabar dando tumbos.



Esta curva a la derecha es más fácil de lo que parece; únicamente tienes que intentar hacer que el morro del coche se deslice por los setos que hay en el margen de la pista. No te harán perder velocidad y te permitirán tomar la curva más cerrada.

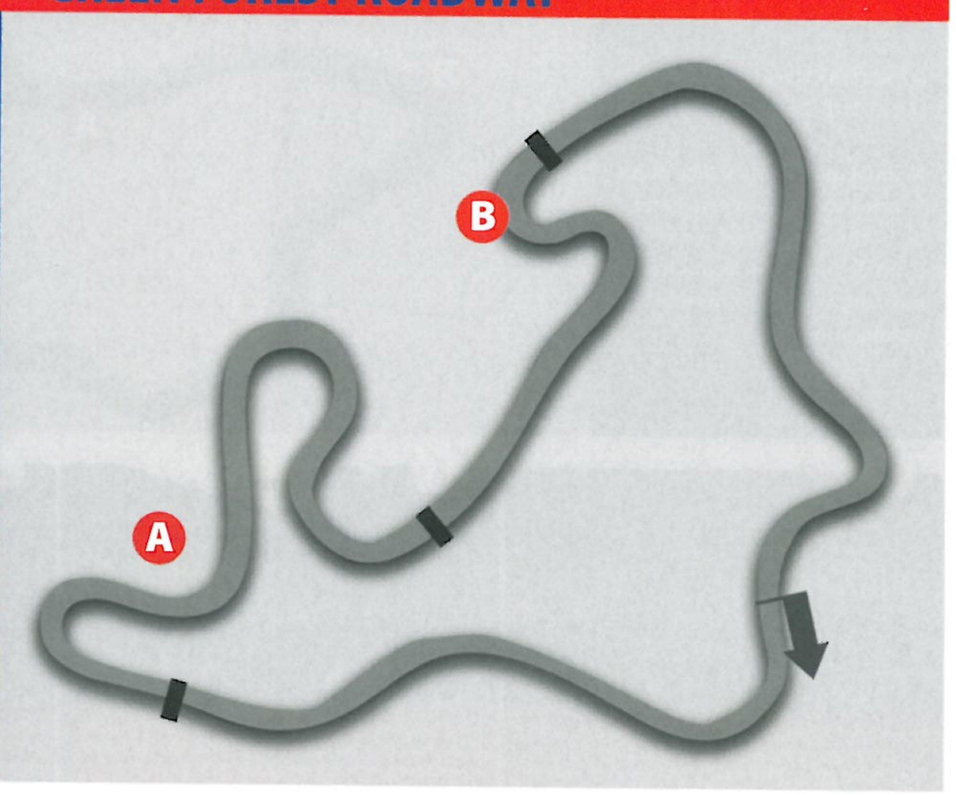


Una sección fácil del circuito por la que podrás aprovechar para pasar a todo trapo; sólo tienes que mantener la velocidad hasta llegar a la meta.

GREEN FOREST ROADWAY

LONGITUD TOTAL: 3.698 M
LONGITUD DE RECTA: 223 M

Una pista larga y retorcida con una buena cantidad de túneles. Green Forest Roadway es en realidad un circuito bastante rápido, sólo debes procurar frenar y girar pronto en las curvas para que el coche derrape un poco al salir de ellas.









Esta curva a la derecha es más fácil de lo que parece; únicamente tienes que intentar hacer que el morro del coche se deslice por los setos que hay en el margen de la pista. No te harán perder velocidad y te permitirán tomar la curva más cerrada.

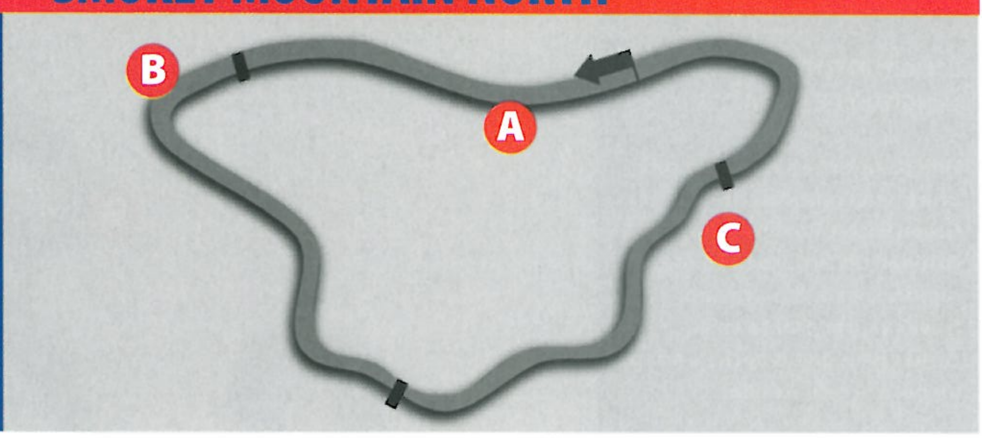


Ten cuidado con los baches que hay antes de esta curva, la más cerrada de toda la pista. Con un coche rápido, puedes salir del último bache de lado, en posición para abordar la curva, pero mejor que frenes pronto y reduzcas la marcha para evitar acabar dando vueltas como una peonza.

SMOKEY MOUNTAIN NORTH

LONGITUD TOTAL: 3.580 M
LONGITUD DE RECTA: 289 M

Al igual que Smokey Mountain South, este circuito está lleno de baches, pero también es la pista de tierra con las rectas más largas y las curvas más indulgentes.





Puede que ésta sea una recta muy larga y amplia, pero está llena de socavones como, además, la carretera tiene unas ligeras curvas, resulta difícil mantener la dirección al pasar por los baches. Procura alinear bien el coche desde el principio y prepararlo para este tramo. Si es preciso, reduce la velocidad antes de cada desnivel.



Utiliza los números que aparecen al lado de la carretera, en los árboles, como guía para saber cuándo debes frenar y girar para tomar esta curva tan cerrada. Si no has girado para cuando aparezca el último número, entonces ya será demasiado tarde.

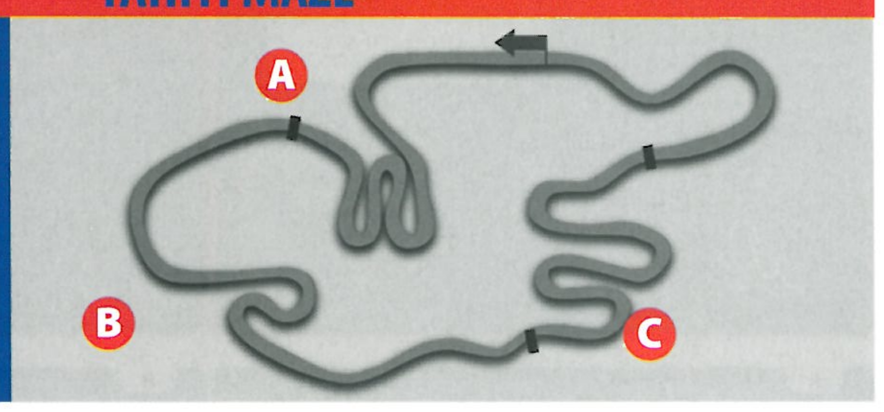


Los dos baches que preceden a estas curvas pueden ser bastante peliagudos, sobre todo teniendo en cuenta lo estrecha que es la carretera. Si cometes el más mínimo error al pasar por ellos, podrías acabar comiendo muro. Aquí la palabra clave es precaución.

TAHITI MAZE

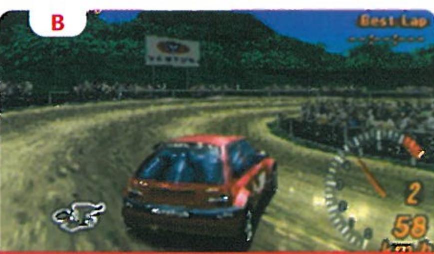
LONGITUD TOTAL: 3.600 M
LONGITUD DE RECTA: 252 M

Tahiti Maze: un laberinto. Probablemente, el más divertido de todos los circuitos de tierra; su nombre no podría expresar más claramente lo que te aguarda en este circuito. Tendrás que frenar a fondo en muchas curvas, forzando a tu coche a realizar derrapajes imposibles.





Para esta sección de retorcidos y tortuosos caminos de tierra, es aconsejable frenar dos veces en cada curva, una para reducir la velocidad y luego, otra vez para lanzar el coche a un exagerado powerderrapaje.



De entre las innumerables curvas de la pista, ésta es, sin duda, la más difícil de todas a causa de las rápidas curvas que la preceden y la siguen. Cuando te acercas a ella, vienes de bajada, así que no tienes excusa para no estar preparado porque puedes ver todo el trazado de la curva frente a ti.

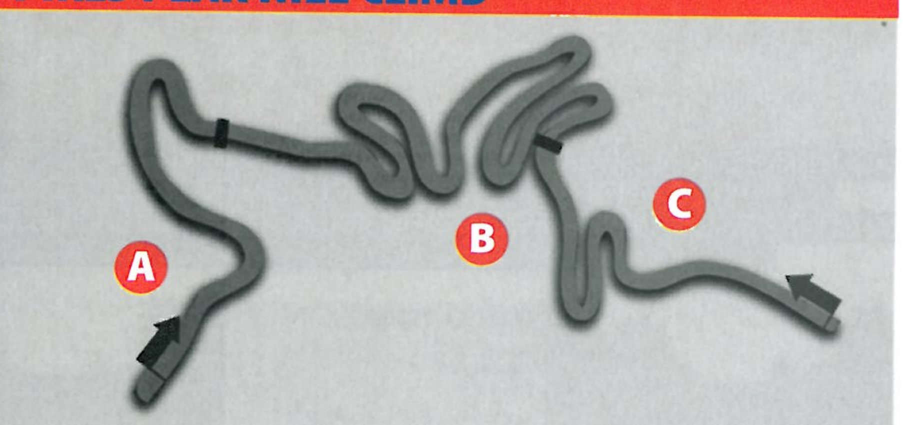


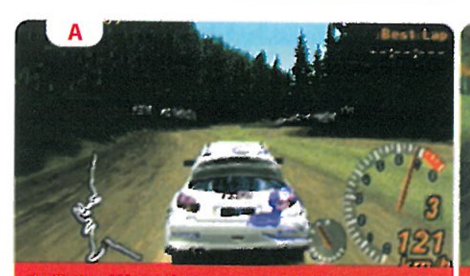
Igual que ocurre con el resto de los circuitos, en este tramo de pista tendrás que utilizar tanto los frenos como el acelerador, ya que te enfrentas a un grupo de varias horquillas juntas. Sólo debes procurar darle al freno justo un toquecito para forzar el coche a patinar sin perder demasiada potencia; una power derrapada sin power no es una power derrapada.

PIKES PEAK HILL CLIMB

LONGITUD TOTAL: 3.260 M
LONGITUD DE RECTA: 223 M

Una pista accidentada sin grandes rectas, pero con unas cuantas buenas curvas, amplias y largas, por las que podrás deslizarte a las mil maravillas.

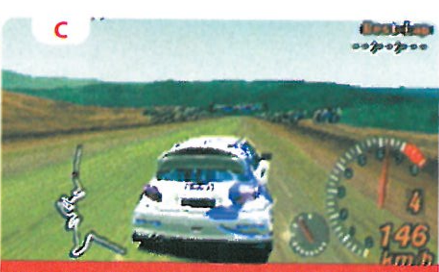




El rally de subida empieza con una superficie de carretera que ofrece mayor agarre en algunas de las curvas fáciles. Sin embargo, no dejes que esto te embriague con un falso sentido de seguridad, porque este tramo de carretera no dura eternamente.



Ahora la carretera ha pasado a ser un sendero de tierra y el agarre no es tan bueno como antes. Por supuesto, esto no nos favorece demasiado porque éste es el tramo más difícil de la pista. Procura no abusar de frenos porque la cuesta arriba te hará perder velocidad con solo que sueltes un poco el botón del acelerador.

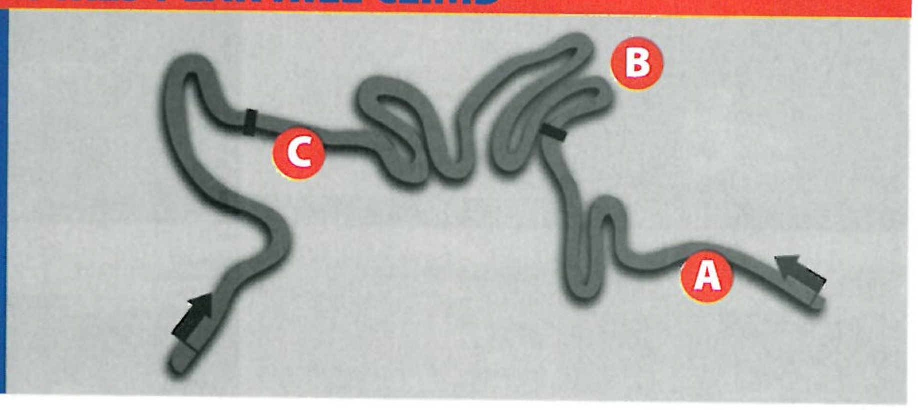


Una bonita y rápida recta de vuelta a casa. Este tramo de pista está chupado. Dale caña.

PIKES PEAK HILL CLIMB

LONGITUD TOTAL: 4.181 M
LONGITUD DE RECTA: 260 M

La misma pista en versión cuesta abajo. Pero no nos confundamos, tampoco es pan comido. De hecho, se puede decir que la pista de bajada es incluso más difícil a causa de la velocidad extra que implica el descenso.





Esta rápida sección inicial no dura mucho, pero vale la pena aprovechar esta corta recta para familiarizarse con la superficie de la calzada y el agarre del coche; además puedes mejorar tu tiempo final si pisas a fondo el acelerador. De cualquier modo, no te entusiasmes demasiado, las curvas te esperan más adelante.



Por razones obvias, en esta versión de bajada de Pikes Peak, tendrás que frenar bastante más, pero hazlo con frenadas secas y cortas cuando abordes una curva. Una vez superadas todas las curvas, el resto ya es todo, literalmente, cuesta abajo.



Aparte de la horquilla, este tramo final no presenta grandes complicaciones porque la superficie de la calzada cambia de tierra a asfalto, con lo que dispones de mayor agarre. Utiliza esto en tu favor y a por la línea de meta.

Pruebas para la obtención del carné

AQUÍ TIENES LA INFORMACIÓN NECESARIA PARA COMPLETAR LOS TESTS NECESARIOS PARA OBTENER LAS LICENCIAS. SIN EMBARGO, DEBES SABER QUE PUEDES CONVALIDAR ALGUNAS DE LAS DE GT, Y ESTO TE AHORRARÁ BASTANTE TRABAJO. CUANDO CONSIGAS TODAS LAS LICENCIAS, TENDRÁS ACCESO A TODAS LAS PISTAS DEL DISCO MODO ARCADE



LICENCIA B, PRUEBA 1

Bronce: 39.800
Plata: 38.900
Oro: 38.650

Aquí tu misión consiste en parar en la parrilla de los 1.000 metros. Mantén pulsado el acelerador a fondo desde antes de que den la señal de salida y, entonces, pon el pie en el freno y pisa hacia los 950 m.

TOYOTA YARIS '99



LICENCIA B, PRUEBA 2

Bronce: 30.500
Plata: 29.550
Oro: 29.270

Como en la primera prueba, pero con un coche más rápido. Esta vez tendrás que frenar hacia los 900 m. Intenta recordar a que altura has frenado exactamente para poder corregirlo, si fallas, la próxima vez.

FIAT COUPE



LICENCIA B, PRUEBA 3

Bronce: 28.000
Plata: 27.300
Oro: 26.800

La última prueba de frenado se realiza con el Skyline, uno de los coches más veloces del juego. Por suerte, también tiene mejores frenos que los otros modelos, así que frena cerca de los 900 metros otra vez.

R34 SKYLINE GT-R V-Spec



LICENCIA B, PRUEBA 4

Bronce: 26.000
Plata: 24.000
Oro: 23.550

En esta prueba tienes que dar dos vueltas alrededor de un círculo. Mantén el acelerador pisado desde el principio hasta el final y, para aprobar, intenta pegarte el máximo a las franjas rojas y blancas centrales.

NISSAN Micra SR '97



LICENCIA B, PRUEBA 5

Bronce: 34.600
Plata: 32.600
Oro: 32.000

Igual que la cuarta prueba pero con un coche más rápido. Dale caña otra vez y utiliza las franjas rojas y blancas para reducir velocidad. Si te deslizas hacia fuera, suelta el acelerador para volver al interior del círculo de carreras.

IMPREZA WRX STi VER.V '98



LICENCIA B, PRUEBA 6

Bronce: 27.000
Plata: 25.200
Oro: 24.650

Esta sencilla curva a la izquierda no debería darte ningún problema, pisa el acelerador a fondo desde el principio hasta el final. Intenta mantener el coche todo el rato centrado con respecto a la línea amarilla de la calzada.

MAZDA DEMIO GL-X '99



LICENCIA B, PRUEBA 7

Bronce: 22.500
Plata: 21.300
Oro: 20.750

Lo mismo de antes pero con un coche más rápido. Acelera a tope otra vez y sigue la línea, procurando mantenerla entre tus ruedas en todo momento. Cuando empieces a girar toca el freno sólo una vez.

HONDA INTEGRA Type-R



LICENCIA B, PRUEBA 8

Bronce: 25.200
Plata: 23.800
Oro: 23.300

Esta prueba es exactamente igual que la anterior incluso hasta en el coche, excepto que la curva es a la derecha. No dejes que esto te desanime y conseguirás tu medalla en cuestión de segundos.

HONDA INTEGRA Type-R



LICENCIA B, PRUEBA 9

Bronce: 26.000
Plata: 24.200
Oro: 23.550

Esta curva en S ya es un poco más complicada. Acelera al máximo durante todo el tiempo e intenta mantenerte en el centro de la línea de la calzada. Al acercarte a la curva, utiliza las franjas rojas y blancas para reducir tu marcha.

FORD COUGAR



LICENCIA B, PRUEBA 10

Bronce: 22.400
Plata: 21.100
Oro: 20.320

Esta prueba se parece a la anterior, pero la primera curva requiere el uso del freno; un una suave frenada debería ser suficiente, así que no te excedas si no quieres suspender el examen.

FORD COUGAR

CONSEJO GT

Siempre que intentes terminar cualquiera de estas pruebas con una medalla de oro recuerda un concepto importante: equivocándose se aprende. Sería bastante improbable que pudieras sacarte el oro a la primera de cambio, así que tómate tu tiempo y recuerda tus errores. Realizar el trazado perfecto requiere una importante dosis de concentración e incluso algo de suerte.

CONSEJO GT

En la prueba de frenado y aceleración a baja velocidad puedes utilizar un truco que resulta muy efectivo pero es un poco sucio. Olvídate del freno y utiliza los muros laterales para reducir la velocidad y ayudarte a tomar las curvas. Seguramente el coche que utilizas no se merezca ese trato, pero el resultado es totalmente efectivo, trás algunos intentos.



LICENCIA A, PRUEBA 1

Bronce: 19.700
Plata: 19.300
Oro: 18.820

De nuevo tendrás que detenerte en la parrilla. Manténte alto de vueltas y acelera a tope desde el principio, sin frenar hasta que llegues a la marca de los 850 m.

R32 SKYLINE GT-R Vspec



LICENCIA A, PRUEBA 2

Bronce: 22.800
Plata: 21.500
Oro: 21.100

Igual que antes solo que con una ligera curva. Empieza a girar hacia los 800 m. y luego frena cuando llegues a los 900. El coche lleva tracción a las cuatro ruedas (4WD), así que deberías poder controlarlo y deslizarte hasta la parrilla.

Legacy Sedan GT '98



LICENCIA A, PRUEBA 3

Bronce: 21.400
Plata: 20.000
Oro: 19.200

Mantén el dedo sobre el acelerador listo para la salida. Sigue la línea y luego empieza a frenar justo cuando empieces a girar; entonces, vuelve a acelerar de golpe al deslizarte alrededor de la curva.

HONDA INTEGRA Type-R



LICENCIA A, PRUEBA 4

Bronce: 21.200
Plata: 19.900
Oro: 19.350

Igual que la tercera prueba solo que esta vez conduces un coche con tracción trasera, así que deberás poner un poco más de cuidado para asegurarte de no salir patinando de la pista, pisando el acelerador si es preciso.

TOYOTA ALTEZZA RS200 '98



LICENCIA A, PRUEBA 5

Bronce: 14.600
Plata: 13.200
Oro: 12.550

Esta cerrada curva a la izquierda no ofrece ninguna línea de guía. Frena con un golpe corto y seco al girar y luego acelera rápidamente al salir de la curva.

HONDA INTEGRA Type-R



LICENCIA A, PRUEBA 6

Bronce: 14.600
Plata: 13.200
Oro: 12.450

Esta prueba es igual que la anterior pero, esta vez, vuelves a conducir un coche con tracción trasera en lugar de delantera; tendrás que intentar entrar en la curva con mayor agresividad y derrapar para que la parte trasera del coche resbale hacia fuera.

TOYOTA ALTEZZA RS200 '98

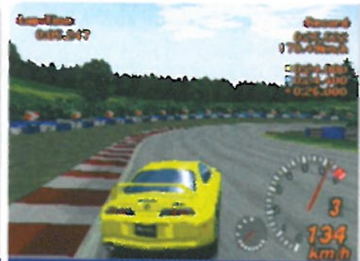


LICENCIA A, PRUEBA 7

Bronce: 27.000
Plata: 25.200
Oro: 24.700

Tras la salida desembocas en una curva a la izquierda que puede resultar complicada con este 4WD, así que frena a fondo al entrar en ella curva y luego acelera al salir soltando de nuevo un poco el acelerador cuando gires hacia la izquierda.

3000 GT Turbo MR



LICENCIA A, PRUEBA 8

Bronce: 26.000
Plata: 24.500
Oro: 24.100

Repetirás la prueba anterior, pero esta vez con un coche de tracción trasera. No tienes por que frenar en estas curvas, basta con que sueltes el acelerador en cada una y dejar que el coche se deslice hacia fuera.

TOYOTA SUPRA RZ '98



LICENCIA A, PRUEBA 9

Bronce: 17.200
Plata: 15.200
Oro: 14.100

Una versión al revés de las dos pruebas anteriores pero más difícil. Frena a fondo entrando en la primera curva y acelera y sal bastante abierto para que la propia oscilación del coche tome la siguiente vuelta.



3000 GT Turbo MR



LICENCIA A, PRUEBA 10

Bronce: 16.200
Plata: 14.600
Oro: 13.800

Ahora dispondrás de un coche más rápido y de tracción trasera, así que olvídate del freno y limítate a soltar un poco el acelerador en la segunda curva y maniobrar con el volante.

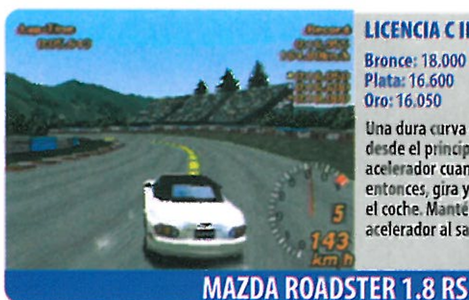
TOYOTA SUPRA RZ '97

CONSEJO GT

En las pruebas en las que tengas que detenerte en una parrilla azul, vigila no sólo las señales de distancia que aparecen arriba, sino también tu indicador de velocidad. Si recuerdas exactamente a qué velocidad ibas cuando pisaste el freno, podrás afinar tus tiempos y conseguir la medalla de oro con bastante facilidad.

CONSEJO GT

Si no tienes un mando analógico, ésta es una buena ocasión para despilfarrar un poco y comprarte uno. Después de algo de práctica, te sorprenderá descubrir lo mucho que mejora tu habilidad para deslizarte por las curvas y controlar el coche en situaciones complicadas. Por otro lado, con uno digital, resulta fácil darle demasiado al volante y muy complicado enderezar el coche en las rectas.



LICENCIA C INTER., PRUEBA 1

Bronce: 18.000
Plata: 16.600
Oro: 16.050

Una dura curva a la izquierda. Acelera desde el principio, empieza a soltar el acelerador cuando te acerques a la curva y, entonces, gira y frena para hacer derrapar el coche. Mantén el control pisando el acelerador al salir.

MAZDA ROADSTER 1.8 RS



LICENCIA C INTER., PRUEBA 2

Bronce: 18.000
Plata: 16.000
Oro: 15.450

Esta curva es igual que la de la prueba anterior pero, esta vez, conduces un coche mucho más veloz. No dejes que la suavidad de la curva te confunda. Se cierra bastante y es fácil que el coche se salga de la pista.

NISSAN S15 SILVIA SP.R AERO



LICENCIA C INTER., PRUEBA 3

Bronce: 23.500
Plata: 21.600
Oro: 20.200

Tómatelo con calma porque aquí vienen dos curvas. La clave está en intentar desplazar el peso a la parte delantera izquierda del coche al entrar en la segunda curva y salir acelerando rápidamente.

CAMARO Z28 COUPE



LICENCIA C INTER, PRUEBA 4

Bronce: 23.500
Plata: 21.600
Oro: 20.200

Exactamente igual que la prueba anterior pero con barreras de contención. No dejes que te intimiden, y vigila bien los laterales del coche al entrar en la curva y no tendrás problemas.

CAMARO Z28 COUPE



LICENCIA C INTER., PRUEBA 5

Bronce: 13.600
Plata: 12.100
Oro: 11.400

Toma todas las curvas de esta chicane de Red Rock Valley lo más cerradas posible. No hay necesidad de frenar en absoluto; basta con que sueltes un poco el acelerador al entrar en las curvas.

SUPRA RZ

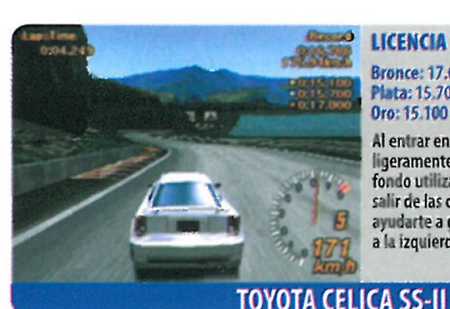


LICENCIA C INTER, PRUEBA 6

Bronce: 24.700
Plata: 23.300
Oro: 22.500

Otra vez en Red Rock Valley, y esta vez tienes una chicane seguida por una sencilla curva a la derecha. Solo tendrás que utilizar el freno en la curva final y bastará con un pequeño toque.

SUPRA RZ



LICENCIA C INTER., PRUEBA 7

Bronce: 17.000
Plata: 15.700
Oro: 15.100

Al entrar en esta chicane suelta ligeramente el acelerador y luego frena a fondo utilizando la oscilación del coche al salir de las curvas de la chicane para ayudarte a girar por la cerrada curva a la izquierda.

TOYOTA CELICA SS-II



LICENCIA C INTER., PRUEBA 8

Bronce: 17.000
Plata: 15.200
Oro: 14.600

Es lo mismo que la prueba anterior pero con un coche un poco más rápido; aunque normalmente suspendes si te sales de la pista, en estas dos pruebas puedes pisar el pavimento justo antes de llegar a la línea de meta.

HONDA S2000



LICENCIA A, PRUEBA 9

Bronce: 22.500
Plata: 20.800
Oro: 20.150

A parte de frenar un poco en la segunda curva, puedes pasar la prueba por esta sección de Roma a toda velocidad; tal vez necesites intentarlo varias veces hasta que te hagas con la pista.

ALFA 156 2.5 V6 24V



LICENCIA C INTER., PRUEBA 10

Bronce: 27.000
Plata: 23.500
Oro: 22.500

Asegúrate de prestar atención a las señales de esta corta sección de Seattle. Ten cuidado con la última curva a la izquierda; no le des demasiada caña al salir o acabarás saliendo fuera de la pista como una peonza.

CORVETTE GS '96

CONSEJO GT

Durante las dos últimas pruebas de licencia, cuando empiezas a enfrentarte con largas secciones de pista, e incluso con vueltas enteras, es aconsejable dejar el área de tests y probar primero las pistas propiamente dichas, ya sea en modo Arcade o en el juego principal. Al menos, en las pistas no te castigarán por pisar la hierba y podrás estudiar con mayor facilidad el terreno.

CONSEJO GT

Para perfeccionar tu técnica, no estaría mal que utilizaras el cambio de marchas manual, aunque sólo fuera mientras te sacas el carné. La ventaja de utilizar el cambio manual en vez del automático es que puedes seleccionar la mejor marcha para afrontar cada curva sin preocuparte de si el coche aumentará de repente su velocidad o no al cambiar.

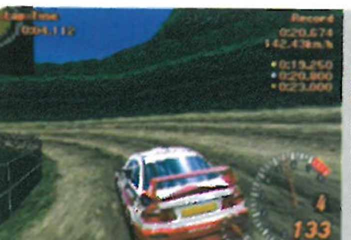


LICENCIA B INTER., PRUEBA 1

Bronce: 31.000
Plata: 29.000
Oro: 27.100

Intenta pasar recto por todos los baches que hay al principio de esta sección de pista y prepárate para la sencilla curva a la izquierda. Frena y gira pronto y no tendrás ningún problema.

IMPREZA '99 RALLY CAR



LICENCIA B INTER., PRUEBA 2

Bronce: 23.000
Plata: 20.800
Oro: 19.250

Este mini circuito de rally por la Tahiti Dirt Route es una excelente oportunidad para practicar el derrapaje por tierra. No olvides girar pronto en las curvas y darle gas al salir de ellas.



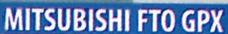
LANCER EVO.V RALLY CAR '98



LICENCIA B INTER., PRUEBA 3

Bronce: 27.500
Plata: 26.300
Oro: 25.500

Ésta es para poner a prueba tu habilidad para tomar curvas largas. En la primera de ellas tendrás que frenar, pero en la siguiente bastará sólo con soltar de vez en cuando el acelerador.



MITSUBISHI FTO GPX



LICENCIA B INTER, PRUEBA 4

Bronce: 26.500
Plata: 25.200
Oro: 24.300

Esta prueba es exactamente igual que la tercera pero con un coche más rápido y con tracción trasera. Para la segunda curva tendrás que soltar un pelín el acelerador.

NSX TYPE S ZERO



LICENCIA B INTER., PRUEBA 5

Bronce: 20.000
Plata: 18.800
Oro: 17.900

Una curva suave que lleva a una cerrada curva en U. Traza la primera curva y luego pisa a fondo el freno al entrar en la siguiente, forzando el coche a deslizarse por ella antes de volver a darle al acelerador.

MUSTANG SVT COBRA '98



LICENCIA B INTER, PRUEBA 6

Bronce: 22.900
Plata: 21.000
Oro: 19.700

En esta prueba tendrás que superar un slalom de diez puntos. Primero, tendrás que frenar antes de la primera curva para reducir la velocidad, pero luego tendrás que pisar el acelerador entre curva y curva.

PEUGEOT 106 1.6 RALLY



LICENCIA B INTER., PRUEBA 7

Bronce: 22.600
Plata: 20.500
Oro: 19.750

Esta difícil curva a la derecha conduce a una horquilla hacia la izquierda que puede resultar un hueso muy duro de roer. Frena a fondo al entrar en la primera curva e intenta salir abierto y listo para frenar en la siguiente curva antes de acelerar hacia la salida.

R33 SKYLINE GT-R V SPEC



LICENCIA B INTER., PRUEBA 8

Bronce: 21.700
Plata: 19.500
Oro: 18.650

Otra vez de vuelta en el slalom de diez puntos. Esta es la prueba más divertida de todas, ya que esta vez conduces un coche más rápido. Por suerte, también cuenta con una mejor dirección, así que puedes tomártelo con más agresividad que antes.

HONDA S2000



LICENCIA B INTER., PRUEBA 9

Bronce: 26.000
Plata: 24.000
Oro: 23.800

Ten cuidado con la amplia curva a la izquierda en que termina esta corta sección, es bastante engañosa. Sin embargo, las dos primeras curvas, puedes abordarlas a toda velocidad.

MAZDA RX-7 TYPE RS



LICENCIA B INTER., PRUEBA 10

Bronce: 25.700
Plata: 24.800
Oro: 23.200

Ésta es una de las curvas más difíciles del juego; frena pronto antes de girar para entrar en la chicane y acelera rápidamente al salir. La última curva puedes tomarla a toda velocidad.

VIPER GTS

CONSEJO GT

Cuando empieces a sentirte un poco más seguro en la conducción y necesites obtener algo más de control para sacar ventaja a los otros corredores, prueba a activar la aceleración analógica. Con ella serás capaz de mantener la velocidad a una intensidad perfectamente adecuada para cada curva; además, si pierdes el control, nunca tendrás que hacer nada tan drástico como pisar el freno.

CONSEJO GT

El mejor consejo para las pruebas de licencia es que aprendas a conocer los diferentes coches. Cada coche del juego se comporta de forma ligeramente distinta del resto, y si aspiras al oro, vale la pena que te compres alguno de los coches más empleados en las pruebas de licencia. Practica con él a través de circuitos completos y tu control del coche mejorará considerablemente.



LICENCIA A INTER., PRUEBA 1

Bronce: 33.700
Plata: 32.500
Oro: 31.900

Para estas completar estas dos vueltas en círculo tendrás que efectuar un derrapaje continuado y tan cerrado como sea posible para obtener un tiempo decente. Pulsa el acelerador para que la parte trasera del Viper resbale y salga hacia fuera.

VIPER GTS



LICENCIA A INTER., PRUEBA 2

Bronce: 26.800
Plata: 25.000
Oro: 23.900

Este test consiste en probar como tomas las curvas cuesta arriba. Frena un poco para la primera curva a la derecha y luego utiliza la pendiente para reducir la marcha en vez de frenar limitándote sólo a soltar el acelerador.

TVR GRIFFITH 500



LICENCIA A INTER., PRUEBA 3

Bronce: 32.600
Plata: 31.500
Oro: 30.000

El NSX no es el coche más manejable que existe, lo cual contribuye a dificultar la conducción a través de este tramo. Sólo tendrás que frenar en la segunda y tercera curva.



NSX TYPE S ZERO



LICENCIA A INTER, PRUEBA 4

Bronce: 31.000
Plata: 29.000
Oro: 27.800

Ten cuidado con el primer bache de esta Circuito de tierra porque podría hacerte salir volando por los aires si no lo abordas en perfecta línea recta. Sólo deberías tener que frenar en la última curva.

FORD ESCORT RALLY CAR



LICENCIA A INTER., PRUEBA 5

Bronce: 31.000
Plata: 29.000
Oro: 27.000

Un tramo corto de Circuito con tu primer coche con modificaciones de carreras. En este circuito puedes pasar por la sección de tierra, y probablemente tengas que hacerlo, puesto que es recomendable frenar en todas las curvas.



ESCUDO PIKES PEAK VERSION



LICENCIA A INTER, PRUEBA 6

Bronce: 42.000
Plata: 40.000
Oro: 38.700

La dirección de este coche es mejor que la del anterior, pero todavía tendrás que utilizar el freno en las curvas debido a la falta de agarre. Al igual que antes, también puedes cruzar por la tierra.



PEUGEOT 306



LICENCIA A INTER., PRUEBA 7

Bronce: 18.800
Plata: 17.700
Oro: 16.300

En esta sección del circuito de Roma puedes desmelenarte a gusto. Sólo tendrás que frenar en la segunda curva, muy cerrada a la izquierda, pero, a parte de eso, todo es velocidad máxima.

ALFA 155 TOURING CAR



LICENCIA A INTER., PRUEBA 8

Bronce: 25.000
Plata: 24.000
Oro: 22.900

No hay razón para que frenes en la primera curva. La curva con la que tendrás que tener mayor cuidado en esta sección del Circuito Midfield Raceway es una endiablada curva a la izquierda que viene tras la chicane.

JAGUAR XJ220 GT RACE CAR



LICENCIA A, PRUEBA 9

Bronce: 22.000
Plata: 21.000
Oro: 19.900

¿Te acuerdas de la chicane de la colina con el Viper? Pues aquí está de nuevo, pero esta vez cuentas con un coche más veloz. Lo mejor es frenar a fondo al entrar en la chicane y acelerar rápidamente para dejarla atrás.

R390 GT1 '98



LICENCIA C INTER., PRUEBA 10

Bronce: 20.000
Plata: 18.700
Oro: 17.750

Este coche parece una pasada pero es malísimo a la hora de girar. Tendrás que frenar en cada curva para empezar a trazar el giro e ir pisando el acelerador para obtener un buen tiempo.

GT-ONE '99

A POR EL ORO

Si consigues el oro en todas las pruebas de cada licencia, ganarás estos coches:
Licencia B: Spoon S2000
Licencia A: Dodge Concept Car
Licencia C Internacional: 3000GT LM Edition
Licencia B Internacional: Del Sol LM Edition
Licencia A Internacional: FTO LM Edition
Super Licencia: Toyota GT-One

PUNTOS DE CONTROL

Los puntos de control de cada circuito no están ahí de adorno: controla tus tiempos de recorrido de cada tramo para saber cómo lo estás haciendo. Utiliza estas guías de sección como si fueran objetivos que debieras alcanzar mientras recorres el circuito.
No es probable que los superes todos a la primera, la perseverancia para conocer cada uno de los circuitos, y cómo se comporta el coche es imprescindible.
Si tienes algún problema y te atascas vuelve a las páginas anteriores y estudia todas las curvas con nuestra Guía de Circuitos.



SUPER LICENCIA, PRUEBA 1
Bronce: 1.20.000
Plata: 1.17.000
Oro: 1.14.300
Circuito: Tahiti Road
Tramo 1: 0.18
Tramo 2: 0.34
Tramo 3: 0.54

ROVER MINI MARK 1



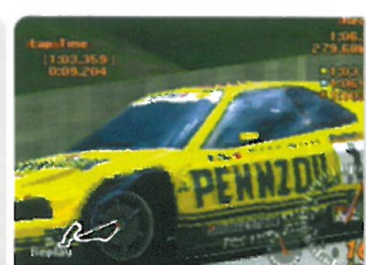
SUPER LICENCIA, PRUEBA 2
Bronce: 1.40.000
Plata: 1.34.000
Oro: 1.31.100
Circuito: Seattle Circuit
Tramo 1: 0.24
Tramo 2: 0.52
Tramo 3: 1.17

FORD GT40



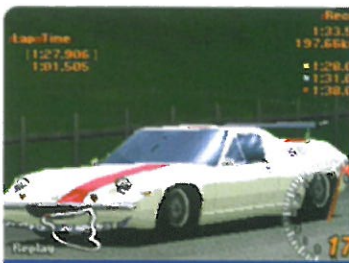
SUPER LICENCIA, PRUEBA 3
Bronce:
Plata: 1.22.000
Oro: 1.19.200
Circuito: Smokey Mountain North
Tramo 1: 0.17
Tramo 2: 0.40
Tramo 3: 1.03

IMPREZA '99 RALLY CAR



SUPER LICENCIA, PRUEBA 4
Bronce: 1.10.000
Plata: 1.06.000
Oro: 1.03.400
Circuito:
Tramo 1: 0.17
Tramo 2: 0.30
Tramo 3: 0.49

PENZOIL NISMO GT-R GT



SUPER LICENCIA, PRUEBA 5
Bronce: 1.38.000
Plata: 1.31.000
Oro: 1.28.000
Circuito: Grindelwald
Tramo 1: 0.26
Tramo 2: 0.51
Tramo 3: 1.09

LOTUS EUROPA



LICENCIA B, PRUEBA 6
Bronce: 1.36.000
Plata: 1.32.500
Oro: 1.29.900
Circuito: Rome Circuit
Tramo 1: 0.12
Tramo 2: 0.40
Tramo 3: 1.06

PEUGEOT 406 V6



LICENCIA B, PRUEBA 7
Bronce: 1.23.000
Plata: 1.16.000
Oro: 1.13.400
Circuito: Laguna Seca Raceway
Tramo 1: 0.24
Tramo 2: 0.42
Tramo 3: 0.58

VIPER GTS-R TEAM ORECA



LICENCIA B, PRUEBA 8
Bronce: 2.20.000
Plata: 2.07.000
Oro: 2.03.000
Circuito: Tahiti Maze
Tramo 1: 0.35
Tramo 2: 1.10
Tramo 3: 1.45

LANCER EVO.VI RALLY CAR '99



LICENCIA B, PRUEBA 9
Bronce: 1.38.000
Plata: 1.32.000
Oro: 1.28.500
Circuito: Rome Night
Tramo 1: 0.20
Tramo 2: 0.44
Tramo 3: 1.00


ALFA 155 TOURING CAR



LICENCIA B, PRUEBA 10
Bronce: 1.17.000
Plata: 1.12.000
Oro: 1.08.900
Circuito: Apricot Hill Speedway
Tramo 1: 0.16
Tramo 2: 0.35
Tramo 3: 0.49

GT-ONE '99

Modo Arcade

UNA VEZ HAYAS CONSEGUIDO TODAS TUS LICENCIAS, SERÁ EL MOMENTO DE DARTE UNA VUELTA POR EL MODO ARCADE Y COMPROBAR SI SON MERECIDAS O SOBORNASTE AL EXAMINADOR

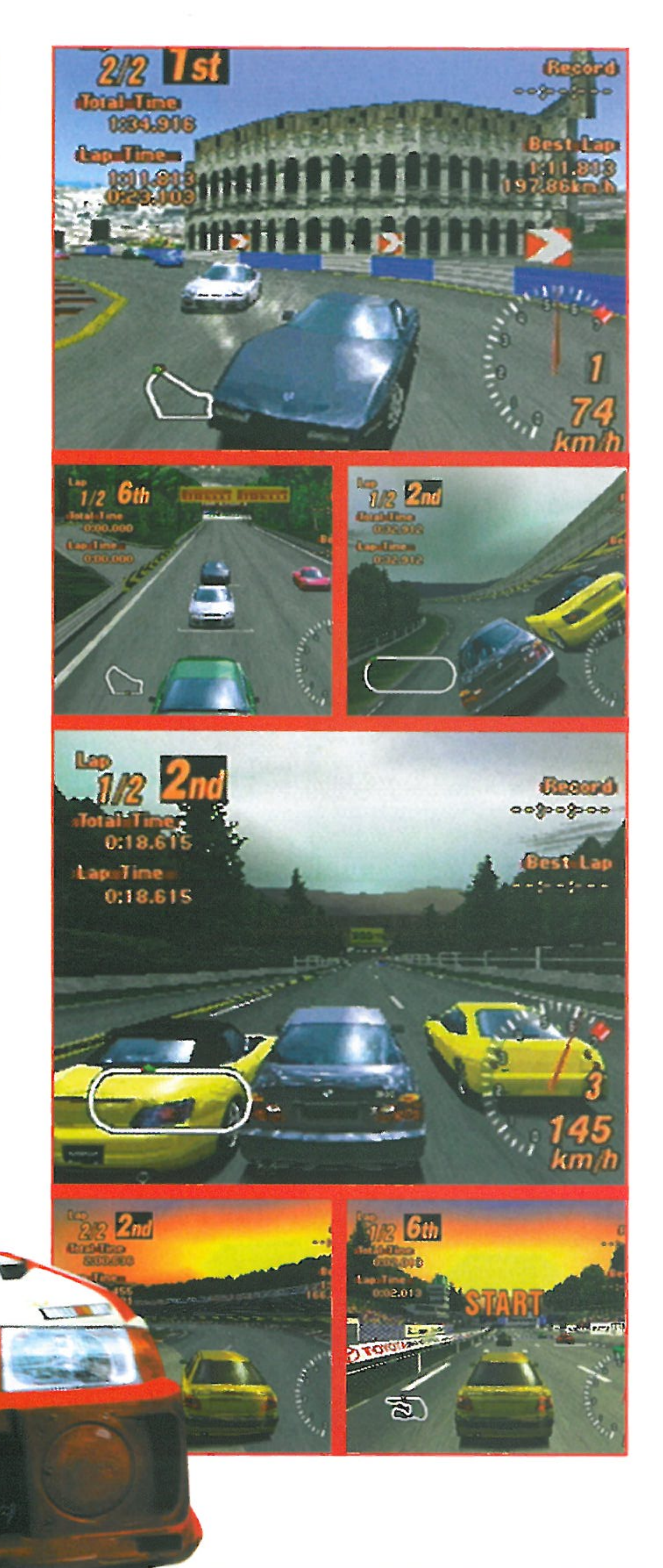
CRÉDITOS FINALES

Cuando termines el modo Arcade se activarán los créditos finales del modo Arcade del mismo disco.

Antes de poder completar del todo el modo Arcade, tendrás que jugar con el disco modo GT, sobre todo por las pruebas de licencia. Cuando hayas obtenido las seis licencias, incluida la Super Licencia, podrás abrir todas las pistas del disco modo Arcade. Cada una de estas licencias te permitirá jugar hasta en cinco pistas extras a la vez, y, cuando hayas terminado la Super Licencia, tendrás acceso a los coches Super Class del disco modo Arcade.

Antes de poder acceder a alguno de estos coches nuevos, sin embargo, tendrás que correr todas y cada una de las pistas a las que ahora tendrás acceso. Si completas cada pista y cada circuito de tierra en el modo de dificultad fácil, podrás correr en sus versiones contrarias. Si completas todas las pistas normales en el modo difícil, podrás acceder, además a nuevos coches. Prácticamente todas las pistas te ofrecen la oportunidad de acceder a un coche más para la siguiente carrera siempre que termines en primera posición en el modo de dificultad alta.

Los mejores coches para ganar las carreras más duras, es decir, hasta que obtengas todos los coches nuevos, son el Chevrolet Corvette Coupe, el Mazda RX-7 y el Nissan Slyline GT-R V Spec, todos ellos de clase A. Cualquiera que sea el coche que elijas para correr en el modo Arcade, la consola siempre escogerá los coches que mejor resultado den contra ti, así que más vale que te olvides de los coches de clase C, porque te enfrentarás de todos modos contra coches de clase A. Los mejores coches de la clase B son el BMW 328i y el Audi TT, y los mejores de la clase C son el Citroen Xsara y el Suzuki Alto Works. Para ganar las carreras, también puedes utilizar coches de tu propio garaje que hayas comprado en el disco modo GT y los coches secretos, pero tus mejores tiempos no se registrarán con estos.



Copas de Marcas

GRAN TURISMO 2 PRESENTA LA APARICIÓN DE LAS COPAS DE MARCAS, DONDE PONDRÁS CONTRASTAR TUS HABILIDADES COMO CONDUCTOR CONTRA COCHES DEL MISMO FABRICANTE Y MODELO

Las Copas de Marcas son nuevas en GT2 y consisten, básicamente, en que varios coches del mismo tipo se enfrentan en carrera. Para acceder a cada torneo hay que acceder a la sede del fabricante del coche y seleccionar encuentro. No todos los fabricantes que aparecen en el juego organizan encuentros, así que consulta la lista que adjuntamos para ver quienes organizan estos eventos.

Por suerte, no requieres ningún tipo de licencia para competir en estas carreras, ya que todas ellas son de libre acceso; pero eso sí, necesitarás un coche. Lo mejor es escoger en qué encuentro quieres participar primero y, luego, seleccionar el coche más adecuado para la carrera. Por regla general, deberías elegir siempre el coche más caro de su clase, siempre que te lo puedas permitir, porque, normalmente, es el mejor. Por ejemplo, si tienes interés en participar en la Volkswagen Golf Cup, píllate el Golf IV V6, que es el mejor Golf que hay. Es preferible que no optes por mejorar las prestaciones directamente, ya que los torneos se dividen en torneos para coches modificados y torneos para los coches normales.

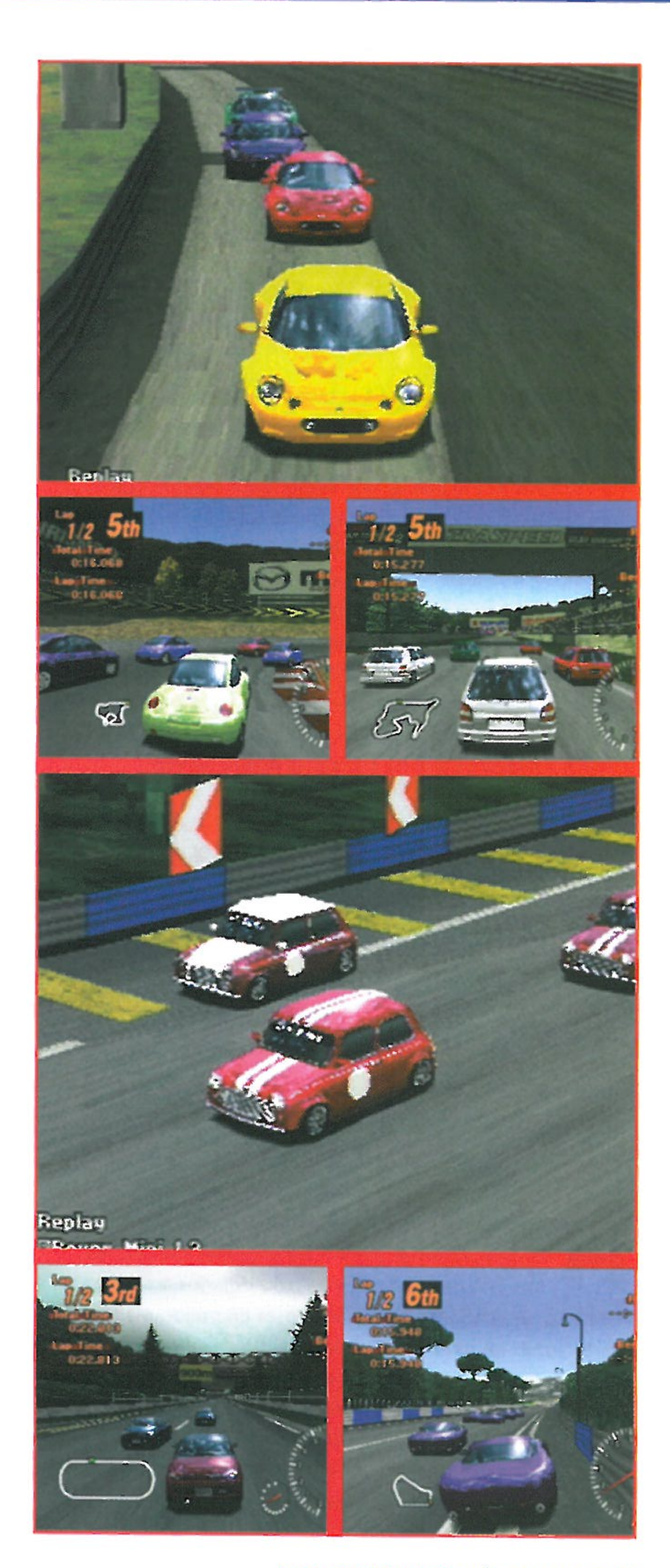
A pesar de que todos los corredores conduciréis coches similares, no deberías tener problemas para ganarles. Como no se requiere ninguna licencia para participar, la oposición no es gran cosa. Siempre es mejor dejar estos encuentros para después de los principales torneos de la Liga GT porque no te reportan demasiado dinero, ni te premian con ningún coche para correr en las Copas de otros fabricantes. Un consejillo, gana tu dinero en otras carreras y así podrás comprar más de un coche.

NORTE DE LA CIUDAD
VOLKSWAGEN COPA GOLF
VOLKSWAGEN RETO NEW BEETLE
TROFEO DB-7
OPEL COPA TIGRA
RETO TT
TVR COPA TUSCAN SPEED
TROFEO SLK
COPA SERIES 3
RETO MINI
RETO MGF
LOTUS TROFEO ELISE
LOTUS TROFEO ELAN

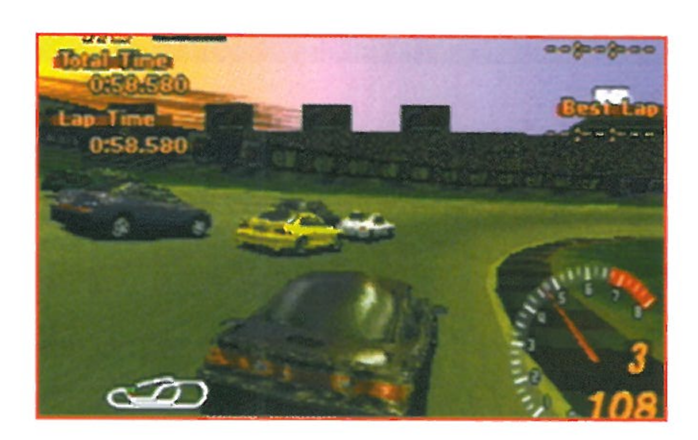
ESTE DE LA CIUDAD
COPA SUZUKI ALTO
COPA CAPUCCINO
TROFEO NSX
CARRERA CIVIC
BATE AL BEAT
COMPETICION TYPE-R
RETO S2000
COMPETICION CELICA
COMPETICION STARLET
TROFEO MR2 SPIDER
COPA ALTEZZA
TROFEO YARIS
COMPETICION MIDGET
RETO CUORE
RETO SIRION
COMPETICION RX-7
TROFEO MX-5
CARRERA DEMIO
RETO AZ-1
RETO SVX
RETO IMPREZA
COPA MIRAGE
COMPETICION EVOLUTION
RETO ZZ
CLUB SILVIA Y 200SX
COPA ALMERA
RETO SKYLINE R-34
TROFEO MICRA
COMPETICION GT-R

SUR DE LA CIUDAD
FESTIVAL DE LA VELOCIDAD VIPER
TROFEO NEON
RETO Ka
RETO FOCUS
COMPETICION CORVETTE

OESTE DE LA CIUDAD
RETO 106
RETO SAXO
COPA CLIO
CARRERA 155 Y 156
COMPETICION 500
COPA DELTA



Modo GT





Antes de enfrentarte a la monumental tarea de intentar terminar todos los torneos, tendrás que completar todas las pruebas de licencia hasta el nivel Internacional A, y lo que es más importante, tendrás que comprar tu primer coche. Con la escasa cantidad de dinero con que empiezas el juego, la única forma de hacerte con un vehículo es buscando uno de segunda mano (existe algún modelo nuevo bastante asequible, pero no resultan muy adecuados para competir con unas mínimas posibilidades de éxito). Para ello necesitarás ir al Este de la Ciudad, ya que sólo los fabricantes japoneses ofrecen coches de segunda mano. Resulta un tanto difícil elegir el coche que debes comprar, pero el mejor consejo es que no escatimes dinero en ello, suponiendo que quieras comprar algo capaz de colocarte en situación de ganar las primeras carreras. Cuando hayas superado las primeras competiciones un par de veces ya te podrás comprar un coche nuevo, pero de momento, más vale que dirijas tu mirada hacia un coche de segunda mano que te haga tilín.

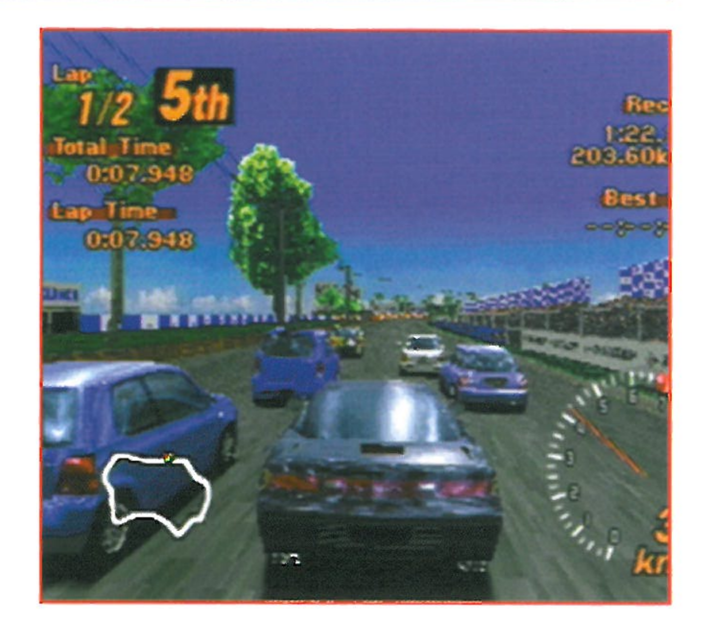
Una buena elección sería el Mazda RX-7 o el Toyota Supra, ambos son vehículos suficietemente potentes, pero si eres nuevo en esto y buscas algo más de control sobre el coche, deberías probar mejor con la tracción delantera del Mitsubishi FTO. Si tienes intención de quedarte con el coche, un buen vehículo para empezar y al que se pueden realizar numerosas modificaciones y mejoras es el Nissan Skyline.

Eventos especiales

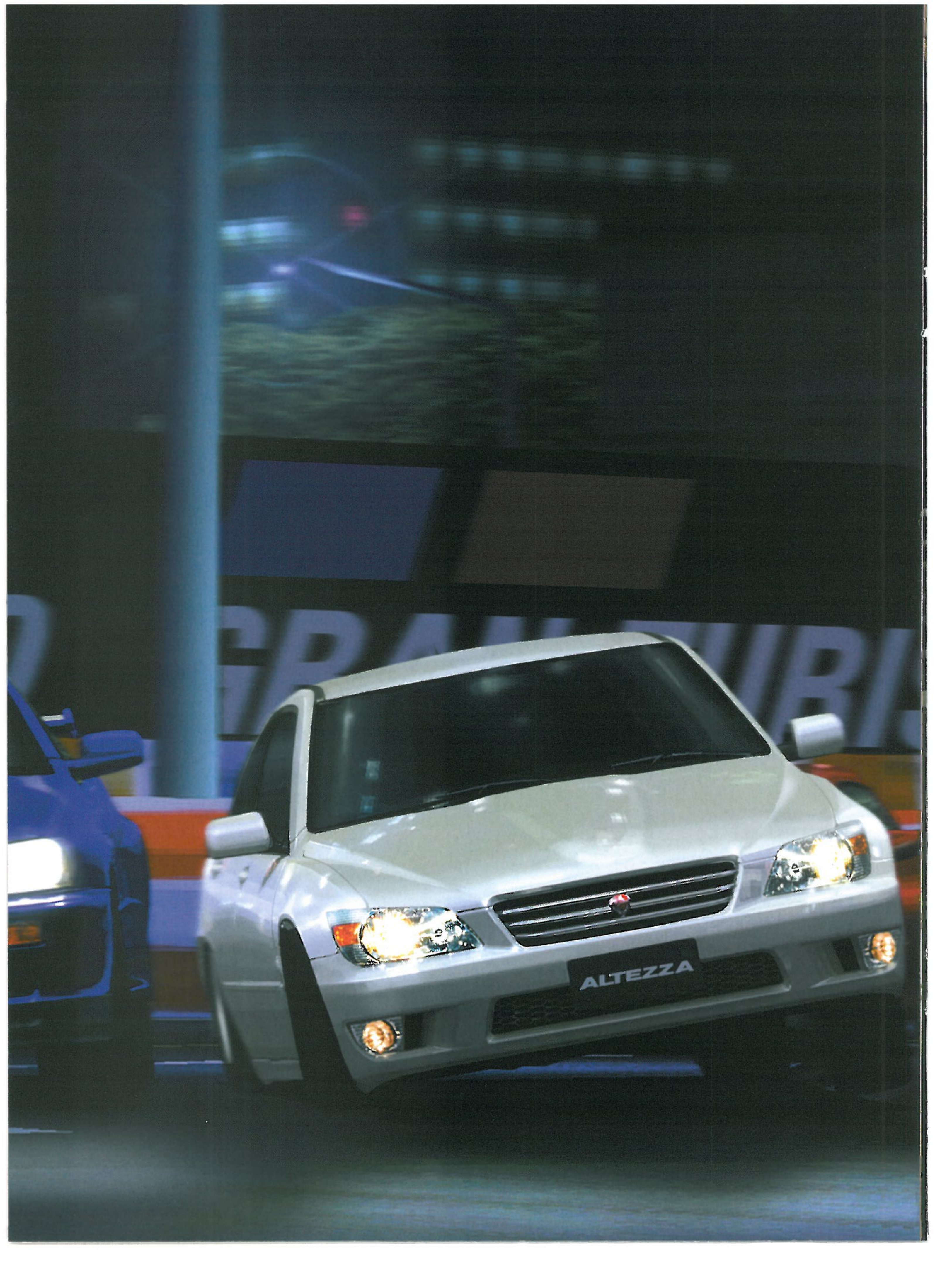
COPA SUNDAY

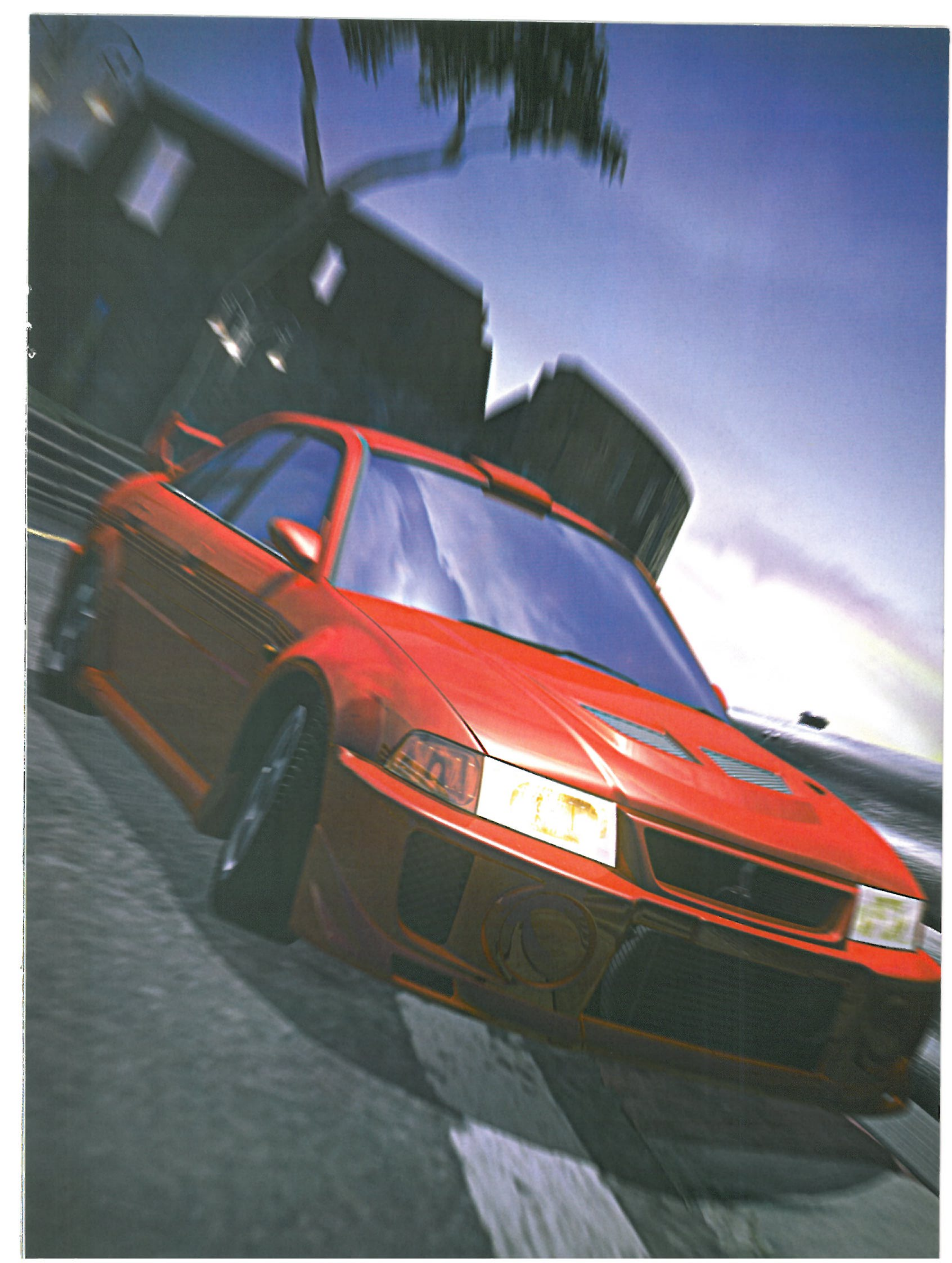
CARRERA 1
Pista: Tahiti Road • **Licencia req.:** Ninguna • **Límite:** Ninguno
CARRERA 2
Pista: High Speed Link • **Licencia req.:** Ninguna • **Límite:** Ninguno
CARRERA 3
Pista: Red Rock Valley • **Licencia req.:** Ninguna • **Límite:** Ninguno

Hay montones de coches pequeños, pequeños monovolúmenes y minis en el primer circuito. No deberías tener problemas para dejarlos atrás y ganar la carrera; sin embargo, deberías pensar en mejorar las prestaciones de tu coche para los dos siguientes circuitos; si te hiciste con el RX-7, el Skyline o el Supra, podrías escaparte airoso sin necesidad de realizarles ninguna preparación en el segundo circuito, pero te será difícil ganar la última carrera de esta copa. Corre la primera carrera una y otra vez a fin de conseguir suficiente dinero para un par de mejoras para tu coche, como la centralita SPORT.




GRAN TURISM
THE REAL DRIVING SIMULATOR


ALTEZZA

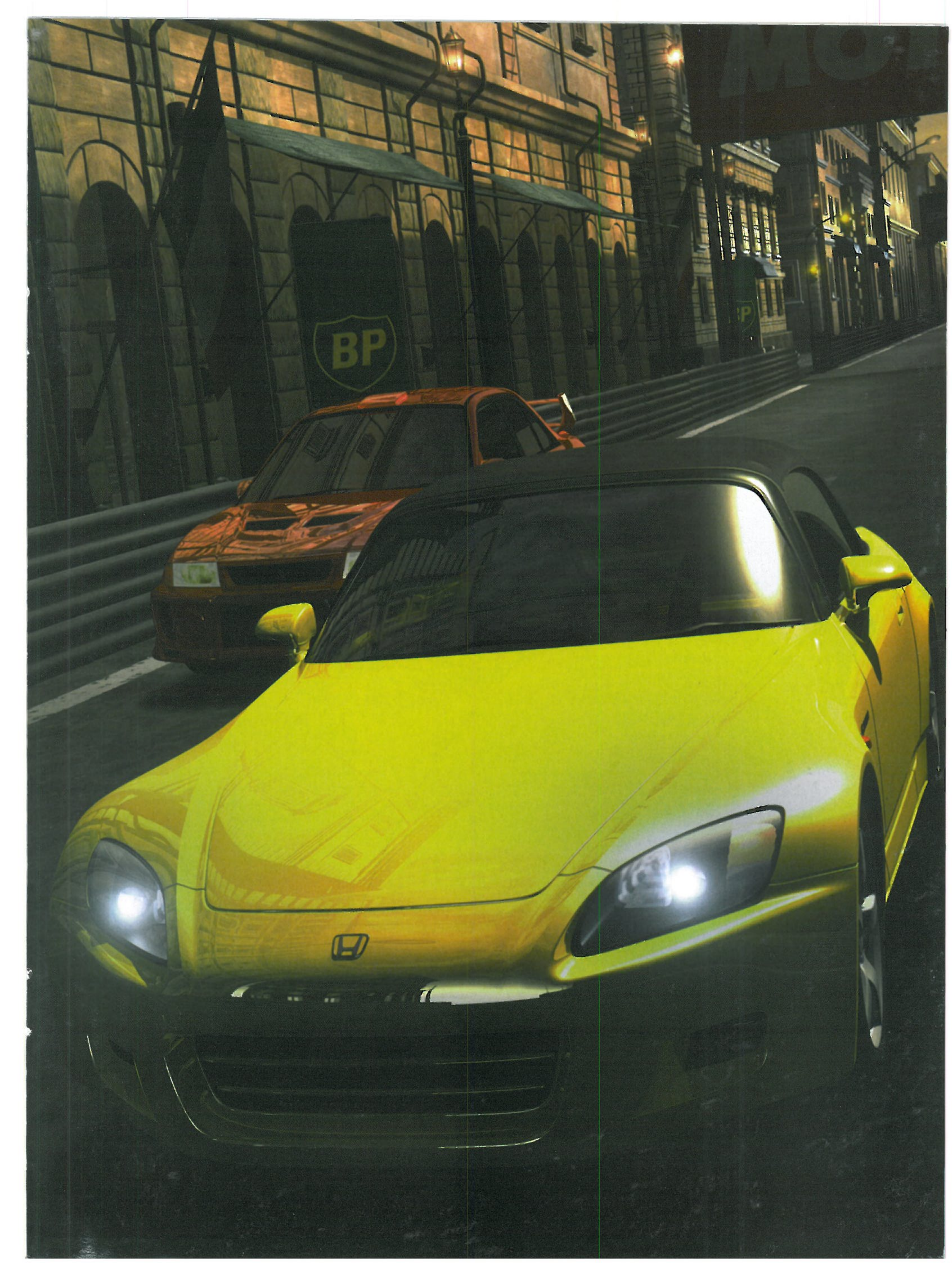


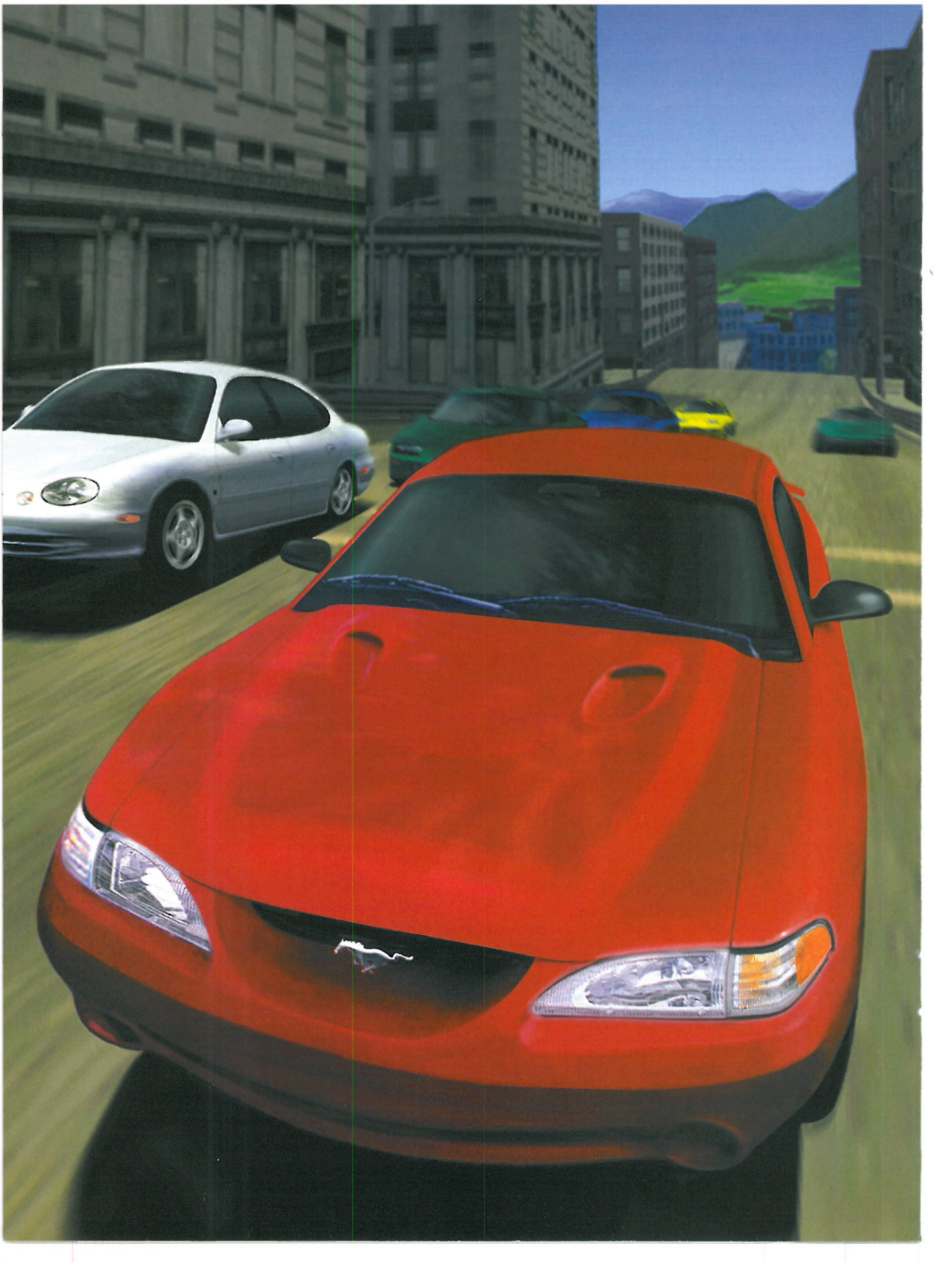


GRAN TURISMO 2™

THE REAL DRIVING SIMULATOR


MITSUBISHI
RALLI ART
R22 MRE
R22 MRE


BP
BP



COPA CLUBMAN

CARRERA 1
Pista: Rome Short Course • **Licencia requ.:** Ninguna • **Lím.:** Ninguno
CARRERA 2
Pista: Grindelwald • **Licencia requerida:** Ninguna • **Límite:** Ninguno
CARRERA 1
Pista: Rome City Course • **Licencia requerida: B** • **Límite:** Ninguno



Probablemente habrás pensado en vender tu coche usado y comprarte uno nuevo; la primera carrera de la Copa Clubman es ideal para hacer algo de pasta a tal efecto, y se puede superar fácilmente sin necesidad de realizar mayores arreglos en tu máquina. Si decides no desprenderte de tu coche tendrás que utilizar la Copa Sunday, y en particular, la primera de sus carreras para aumentar tus ganancias y poder pagar todas aquellas modificaciones que quieras hacer a tu vehículo. Sin ningún arreglo, los dos últimos circuitos de esta copa resultan bastante difíciles y lo más probable es que no consigas el primer puesto ni de lejos. La última pista puede resultar especialmente dura, ya que tendrás que correr contra varios TVR, algún que otro Skyline y un dichoso Jaguar XK8, capaces, todos ellos, de dejarte sin nada.

RETRO TD

CARRERA 1
Pista: Tahiti Road• **Licencia requerida:** B • **Límite:** 295hp
CARRERA 2
Pista: Mid-Field • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 345 hp
CARRERA 2
Pista: Trial Mountain • **Licencia requerida:** C Inter. • **Límite:** 394hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: Mugen Accord SiR-T
Carrera 2: Tom's T111
Carrera 3: Mugen Prelude Tipo S



Esta es la primera de las competiciones en restringir los tipos de coches que pueden participar. Necesitarás una máquina con tracción y motor delanteros. La mejor opción (y vale la pena que ahorres para comprarlo) es el Mitsubishi FTO GPX. Si no te gusta su estilo, puedes probar con el Honda Integra Tipo R, que es casi igual de bueno. El Reto TD también es el primer torneo que establece unos límites a la potencia de los coches, así que ten esto muy en cuenta cuando hagas una nueva adquisición. El FTO no necesita demasiadas mejoras, por no decir ninguna, pero si le haces alguna, vigila con las limitaciones de cada pista, ya que no todas las mejoras se pueden eliminar. Si actualizas tu coche por encima del límite requerido, asegúrate de que escoges prestaciones que o bien puedan cambiarse, o bien pueden activarse y desactivarse como el turbo o la centralita Sport.

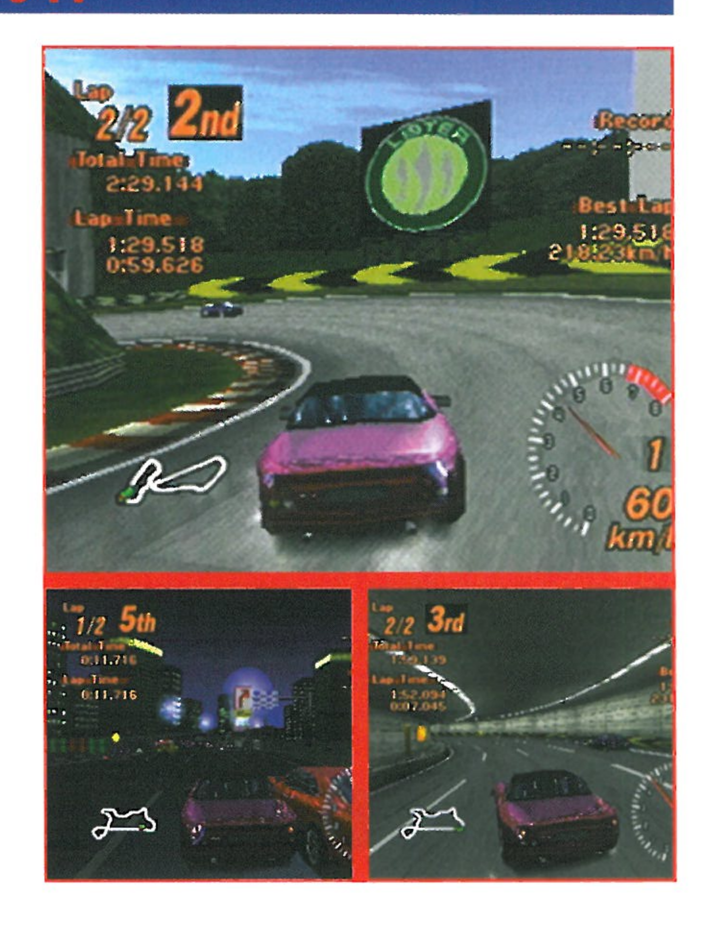
RETO TT

CARRERA 1
Pista: Clubman Stage R5 • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 295 hp
CARRERA 2
Pista: Special Stage R5 • **Licencia req.:** C Inter. • **Límite:** 443 hp
CARRERA 3
Pista: Mid-Field • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 493 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: Sil Eighty
Carrera 2: Nismo 270R
Carrera 3: RX-7 GT-C

El Dodge Viper es probablemente el mejor coche con tracción trasera de todo el juego pero, por desgracia, a causa de los límites de potencia establecidos, no podrás utilizarlo en los dos primeros circuitos. En su lugar ve a por un TVR Cerbera o Chimera, pero recuerda que los caballos de potencia del coche que necesitas deben estar algo por debajo de los 300. Deberías conseguir superar los dos primeros circuitos sin necesidad de ningún arreglo, pero necesitarás gastar algo de tus ganancias antes de la carrera final; algo sencillo debería bastar. No olvides que estos coches son de tracción trasera, con un comportamiento muy diferente respecto a los de tracción delantera, así que tendrás que tener mucho cuidado si no quieres salir de la pista.



RETO DE TRACCIÓN CENTRAL

CARRERA 1
Pista: G.Valley West Course • **Licencia req.:** C Inter. • **Límite:** 345 hp
CARRERA 2
Pista: High Speed Link • **Licencia req.:** B Inter. • **Límite:** 493 hp
CARRERA 3
Pista: Red Rock Valley • **Licencia req.:** A Inter. • **Límite:** 591 hp



COCHES A GANAR

Carrera 1: TRD 2000GT
Carrera 2: Tom's TO20
Carrera 3: [R] Ford GT40

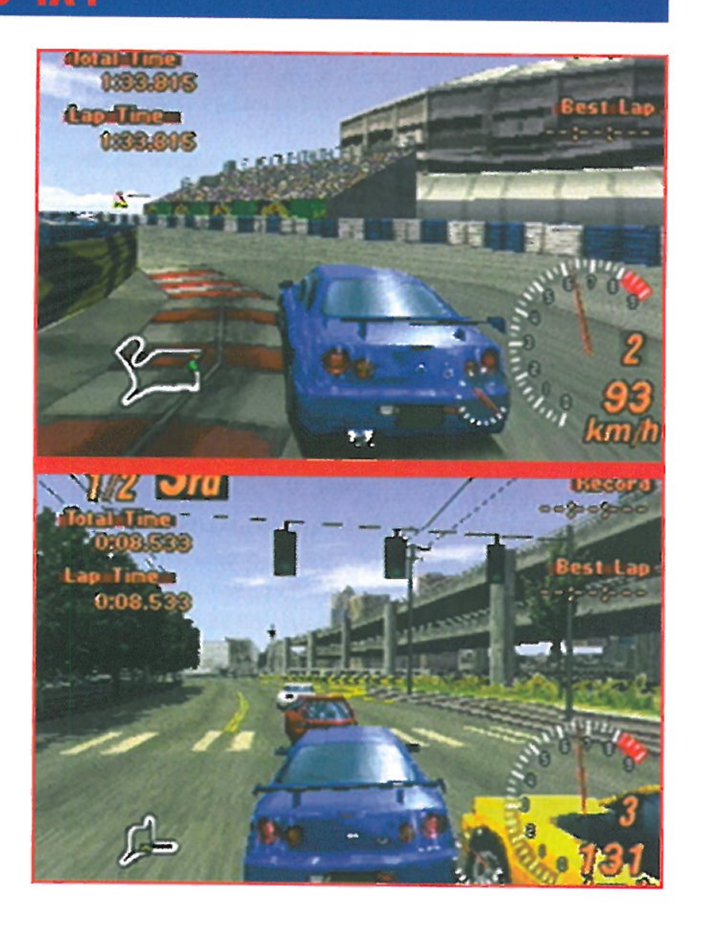
Esta vez estás obligado ha utilizar coches con motor central, y uno de los mejores dentro de esta categoría es el Lotus Esprit V8. Sin ningún arreglo, este coche es demasiado potente para la primera carrera, así que si tienes otro coche con el que puedas arreglártelas para correr en esta primera pista, mejor; y reserva el Lotus para las dos carreras finales. Sin embargo, si lo que buscas es un coche que te sirva para correr en las tres carreras, la mejor opción es un NSX Tipo S Zero o un Lotus Elise. El NSX es fantástico por su potencia, aunque resulta un tanto difícil hacerse a él. Por otro lado, el Elise es más fácil de controlar, pero requerirá de unas cuantas mejoras para las pistas finales. Este es uno de los torneos más lucrativos del juego, ya que el GT40 que puedes ganar se vende por una buena suma de dinero, aunque, lamentablemente, a menudo tendrás que enfrentarte a este coche tan rápido durante la carrera final.

RETO 4X4

CARRERA 1
Pista: Seattle Short Course • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 345 hp
CARRERA 2
Pista: Seattle City Course • **Licencia req.:** C Inter. • **Límite:** 394 hp
CARRERA 3
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** A Inter. • **Límite:** 690 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: Legacy Wagon GT-B
Carrera 2: Nismo 400R
Carrera 3: Mines R32.5 Skyline GT-R



Para ganar estas carreras tienes, básicamente, dos buenas opciones de coche. El mejor es el Nissan R34 Skyline V Spec, que es uno de los coches más rápidos del juego, y puede serte muy útil en posteriores competiciones. Sin embargo, si no estás dispuesto a sacrificar el control, pero te derrites por los coches rápidos, lo mejor es un Mitsubishi GTO. El Skyline es capaz de superar este reto bastante justo, porque sólo tiene tracción a las cuatro ruedas de modo parcial, mientras que el GTO es totalmente 4WD, lo que ofrece un mejor control. Si juegas con las diferentes características y prestaciones del Skyline puedes llevarlo prácticamente al límite en cada carrera, y convertirlo en el coche más veloz de la pista. Acomódate en tu asiento y disfruta contemplando a tus rivales por el retrovisor.

RETO "K" ULTRALIGEROS

CARRERA 1
Pista: Seattle Short Course • **Licencia req.:** Ninguna • **Límite:** 147 hp
CARRERA 2
Pista: Seattle Short Course • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 98 hp
CARRERA 3
Pista: Tahiti Road • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 98 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: Mugen Beat
Carrera 2: Demio A-Spec
Carrera 3: Mugen CRX Pro 2

Después de la velocidad trepidante de las últimas competiciones, el ritmo lento de esta copa te pillará un poco por sorpresa. Busca coches de baja potencia; buenos sitios para buscar son Suzuki, Daihatsu, Mitsubishi y Mazda. Como el límite de potencia permitida es tan bajo necesitas encontrar un coche ligero, como el Suzuki Capuccino que es perfecto para estas carreras e incluso puedes colocarle un turbo de nivel bajo. En estas pistas, no hay razón para que no tomes la mejor línea de carrera dado que las velocidades de los coches son reducidas. El único inconveniente de estos coches más lentos, si es que tienen alguno, es que requieren mayor concentración, ya que no te puedes permitir el lujo de confiar en la potencia y la velocidad para salir de las situaciones difíciles. El único coche capaz de presentarte batalla en estas carreras es otro Capuccino.



COPA DE COCHES COMPACTOS

CARRERA 1
Pista: Roma City Course • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 246 hp
CARRERA 2
Pista: Seattle Short Course • **Licencia req.:** B • **Límite:** 246 hp
CARRERA 3
Pista: Autumn Ring • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 295 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: Toyota Vitz F
Carrera 2: Renault Clio 16v
Carrera 3: VW Lupo 1.4

Después de la Copa de Ultraligeros, esto te parecerá una carrera de Fórmula Uno, pero los límites de potencia siguen siendo bajos, así que piensa bien que coche eliges para correr en esta copa de coches compactos. El Toyota Vitz F es un buen premio y puede resultar muy competitivo en la mayoría de carreras, pero se supone que primero tendrás que ganarlo. Un coche divertido con el que puedes ganar las tres carreras es el Volkswagen Golf V6. No tiene una gran presencia, pero es capaz de vencer las dos primeras carreras sin problemas y sin necesidad de ninguna modificación. Sin embargo, para la carrera final, le sacarás más provecho al Golf V6 si le pones un turbo. Esto debería proporcionarte toda la ventaja que necesitas para ganar en esta pista clásica del juego original.



COPA DE COCHES DE LUJO DE 4 PUERTAS



Aquí puedes escoger entre una gran cantidad de coches, porque entran los cuatro puertas y dispones de una amplio margen sin violar los límites de potencia. En realidad, puedes ganar estas tres carreras con el Volkswagen Golf V6 del torneo anterior, pero de todos modos, si prefieres tomarte esta copa sedan un poco más en serio, donde mejor puedes buscar es en BMW, Jaguar y Audi. Por otro lado, si tienes el Skyline del Reto 4X4 entonces ésta es la oportunidad perfecta para probarlo por primera vez con un poco más de potencia bajo el capó. Juega con las modificaciones y los ajustes disponibles para que las máximas prestaciones, dentro de los límites requeridos. Si lo que quieres es un coche nuevo, una buena opción sería el Audi S4, aunque también tendrías que darle unos retoques para las dos últimas carreras.

CARRERA 1
Pista: Roma City Course • **Licencia req.:** A • **Límite:** 349 hp
CARRERA 2
Pista: Special Stage R5 • **Licencia req.:** C Inter. • **Límite:** 493 hp
CARRERA 3
Pista: High Speed Link • **Licencia req.:** B Inter. • **Límite:** 591 hp

COCHES A GANAR

CARRERA 1: Accord Type-R
CARRERA 2: Chaser TRD sports X30
CARRERA 3: GT-R 4 Door Nismo

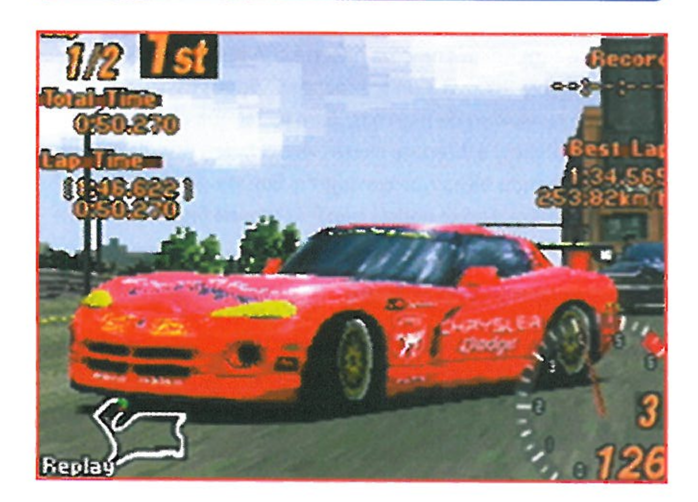
COPA DE COCHES POTENTES

CARRERA 1
Pista: Seattle Short Course • **Licencia req.:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 2
Pista: Seattle City Course • **Licencia req.:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 3
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** A Intern. • **Límite:** Ninguno

COCHES A GANAR

Carrera 1: Plymouth PT Spyder
Carrera 2: Cobra 427 '67
Carrera 3: Chrysler Phaeton

El nombre lo dice todo; esto va de potencia. Realmente se trata de una invitación a ir hasta el máximo, a tope y más chulo que nadie. Ésta es también, por primera vez, la mejor oportunidad para utilizar el Skyline completamente modificado y ajustado, pero si quieres mantenerte fiel al espíritu de la copa y conducir un coche molón al mismo tiempo, vale más que ahorres para un Dodge Viper RT/10. El Viper es el coche más macizo y más machote del juego y lo mejor de esta copa es que te permite modificarlo para añadirle toda la fuerza y la potencia que quieras. Hazle todas las mejoras que puedas, ya sabes que estas carreras no establecen ningún límite al respecto. Eso sí, si escoges el Viper, no olvides que es un coche de tracción trasera y que, si lleva demasiada potencia, puede acabar dando vueltas sin control con suma facilidad. El Plymouth Muscle Car es todo un desafío.



COPA MUNDIAL DE DEPORTIVOS DESCAPOTABLES

CARRERA 1
Pista: Tahiti Road • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 246 hp
CARRERA 2
Pista: Grindelwald • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 345 hp
CARRERA 3
Pista: Trial Mountain • **Licencia requerida:** A Inter. • **Límite:** 591 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: MX-5 Miata A-spec
Carrera 2: Toyota MR-S Show car
Carrera 3: [R] Concept Car LM edition

Aunque en Gran Turismo 2 nunca aparecen los coches descapotables con la capota abierta, igualmente puedes distinguirlos en las pantallas de menú por las capotas, que son de diferente color que la carrocería del coche; normalmente son de color beige o negro. Hay un sorprendente número de coches descapotables para escoger, como el Lotus Elise o el Plymouth PT Spyder, éste último puedes ganarlo en la Copa de Coches Potentes. Ambos son una buena elección, sin embargo, con estos coches, el Trial Mountain puede resultar un tanto duro, así que para las dos últimas carreras lo mejor sería cambiar a un coche un poco más potente. Si no modificaste demasiado el Viper RT/10, éste te puede ir bien para esta última carrera, pero el TVR Griffith 500 o un TVR similar sería más adecuado para esta copa del mundo de descapotables.



COPA DE COCHES ANTIGUOS

Va de clásicos. Es un poco difícil encontrar un coche adecuado para este encuentro. Donde deberías buscar los coches más antiguos es en Lotus, Toyota, Corvette y Shelby. Verás que muchos de estos coches son demasiado potentes para la primera carrera, así que lo mejor que puedes hacer es decidirte por algo como el Lotus Elan S4 Sprint. Como alternativa, también puedes acercarte a echar un vistazo entre los coches de segunda mano para hacerte con buenos corredores, como el Toyota 2000GT. Con los coches antiguos es aconsejable aumentar la relación de marchas, para evitar que el coche alcance el límite y sobrepase ciertas velocidades. Arregla el coche y sigue corriendo hasta que consigas el Europa después de la segunda carrera. Con él podrás ganar la prueba final.

CARRERA 1
Pista: Tahiti Road • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 246 hp
CARRERA 2
Pista: Rome City Course • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 295 hp
CARRERA 3
Pista: Grindelwald • **Licencia requerida:** C Inter. • **Límite:** 394 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: Mugen CRX Pro 3
Carrera 2: Lotus Europa
Carrera 3: Celica concept car



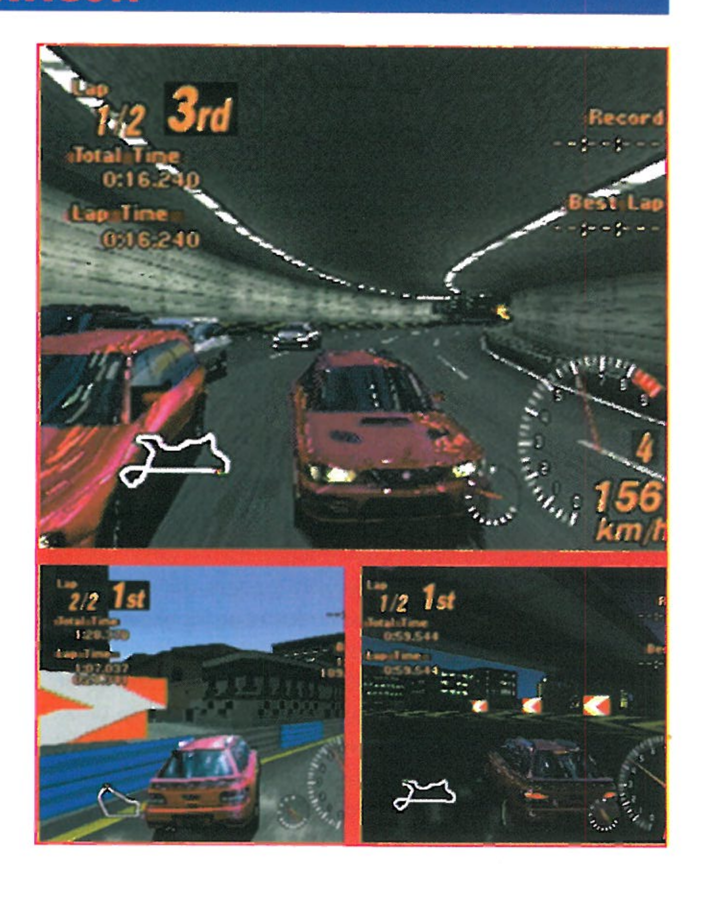
COPA WAGON

CARRERA 1
Pista: Rome Short Course • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 394 hp
CARRERA 2
Pista: Super Speedway • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 394 hp
CARRERA 3
Pista: Special Stage Route 5 • **Licencia req.:** C Inter. • **Límite:** 394 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: Impreza Wagon WRX Sti Ver V
Carrera 2: Mugen Accord Wagon
Carrera 3: Stagea 260 RS Nismo

La mejor descripción de un coche wagon sería un coche con la parte posterior cuadrada, o que no tiene trasero, para entendernos. El juego ofrece gran cantidad de wagons, pero los mejores que puedes comprar están en Honda, en Nissan o en la marca reina de todos los wagons: Subaru. Los wagons de las series Legacy e Impreza, de gran renombre dentro del mundo de los rallyes, son la mejor elección posible. Aparte de Subaru, otras buenas alternativas son el Honda Accord y el Nissan Primera, indistintamente; echa un vistazo y elige el que más te guste. La segunda prueba, a través de la Super Speedway, no es la más adecuada para este tipo de coches, ya que las ocasiones de rebufo son, practicamente, inexistentes.



COPA DE VEHÍCULOS DEPORTIVOS DE LOS AÑOS 80

Aquí las cosas se empiezan a poner un poco más difíciles, ya que ahora tienes que correr cinco carreras y las pistas son de tres etapas en vez de dos. Pero esto no tiene por qué afectar a tu modo de correr. Tendrás que rebuscar entre los coches de segunda mano del Este de la Ciudad para encontrar algo con que correr en estas pistas. Toyota probablemente sea el mejor sitio donde encontrar buenos coches deportivos, pero también puedes probar en Nissan o Mazda, dependiendo de cuáles sean tus preferencias. Especialmente recomendado es el MR2 1600 G Limited con una potencia capaz de ganar las primeras carreras sin el menor problema. Igualmente, tendrás que preparar éste o cualquier otro coche que elijas si quieres tener alguna posibilidad de ganar en las últimas pruebas. Como buenas alternativas al MR2, tienes el Nissan Silvia, el Toyota Celica o el viejo Mazda RX-7, pero todos ellos necesitarán considerables arreglos para poder participar en las últimas pruebas con un mínimo de posibilidades de conseguir los laureles de la victoria.

1 CARRERA
Pista: Trial Mountain • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 197 hp
2 CARRERA
Pista: Special Stage R5 • **Licencia requerida:** C Inter. • **Límite:** 345 hp
3 CARRERA
Pista: Deep Forest • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 345 hp
4 CARRERA
Pista: Seattle City Course • **Licencia requer.:** B Inter. • **Límite:** 394 hp
5 CARRERA
Pista: Tahiti Road Circuit • **Licencia requer.:** B Inter. • **Límite:** 394 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: Mugen CRX Pro 3
Carrera 2: Lotus Europa
Carrera 3: Celica concept car
Carrera 4: Mugen Integra Type-R
Carrera 5: R30 Skyline Silhouette Formula

TROFEO DE VEHÍCULOS GRAND TOURING

Hay varios turismos «oficiales» de esta categoría ocultos entre los coches especiales de los fabricantes, pero si no te apetece soltar un montón de capital, puedes confiar de nuevo en el fiel Nissan R34 Skyline. Si ya lo has utilizado antes, tendrás que cambiar algunas piezas y reducir un poco las prestaciones añadidas (utiliza para ello zona de Prueba Equipo), antes de entrar en la primera pista con casi 400 caballos de potencia como límite. Vale la pena invertir un poco dinero y comprar un turbo de bajo nivel, de este modo tendrás la opción de cambiar de un turbo a otro según las diferentes carreras. De nuevo, estos tres circuitos constan de tres etapas cada uno, y tu mayor competidor durante estas vueltas va a ser el Jaguar XKR Coupe. A pesar de todo, si te acercas lo máximo posible a los límites de potencia, estas pistas del Trofeo de Vehículos Grand Touring no deberían resultarte extremadamente duras.

CARRERA 1
Pista: Red Rock Valley • **Licencia req.:** C Inter. • **Límite:** 394 hp
CARRERA 2
Pista: Grand Valley • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 493 hp
CARRERA 3
Pista: Mid-Field • **Licencia requerida:** A Inter. **Límite:** 591 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: [R] Daisan Silvia GT
Carrera 2: [R] Mugen NSX-GT
Carrera 3: [R] Unisia GT-R GTIa



COPA DE DEPORTIVOS AUTÉNTICOS

En este torneo volvemos a los circuitos de dos etapas. Para estas carreras te sirve bien, tanto cualquier TVR, como el NSX Tipo S Zero, aunque el favorito para este encuentro sigue siendo el R34 Skyline. Sólo porque el juego tenga cantidades industriales de vehículos no significa que no haya unos cuantos coches buenísimos que destacan entre todos ellos, y, desde luego, el Skyline sobresale con diferencia. Tanto es así, que aquí deberás volver a reducir sus prestaciones. A estas alturas lo más seguro es que hayas comprado ya la mayoría del equipamiento extra disponible para éste y otros coches, así que lo único que tienes que hacer es cambiar continuamente de coche y ajustarlo bien al nivel de potencia requerido. Si lo haces bien en la tercera carrera conseguirás el magnífico TVR Tuscan Speed Six.

CARRERA 1
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 394 hp
CARRERA 2
Pista: Deep Forest • **Licencia requerida:** C Inter. • **Límite:** 443 hp
CARRERA 3
Pista: Trial Mountain • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 591 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: Tom's Angel T01
Carrera 2: ZZ III
Carrera 3: Tuscan Speed Six



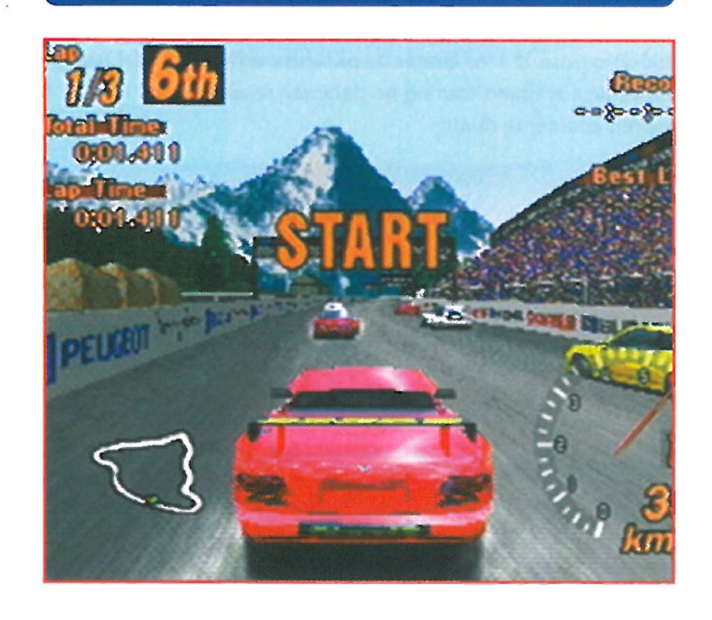
COPA DE Nº 1 CON MOTORES ASPIRADOS

CARRERA 1
Pista: Autumn Link • **Licencia requerida:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 2
Pista: Grindelwald • **Licencia requerida:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 3
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** A Inter. • **Límite:** Ninguno

COCHES A GANAR

Miata C-spec • Miata B-spec
Spoon Civic Type-R • Spoon Integra Type-R

Aquí las cosas empiezan a ponerse serias de verdad. En este torneo de alta potencia el único requisito del vehículo es que su alimentación sea atmosférica o aspirada, así que tendrás que quitar el turbo si tu coche llevaba instalado uno de estos artilugios. Además, en una copa de esta envergadura sólo son admitidos conductores que posean la licencia A Internacional. Para estas tres carreras de tres etapas el mejor coche es el Dodge Viper RT/10, y si todavía no le has puesto todas las piezas y extras, esta es la ocasión ideal, ya que no existen límites de potencia. Cuando lo hayas mejorado y modificado al máximo con todas las piezas, equipos y sistemas de carreras, el Viper RT/10 no tendrá el menor problema en dejar a la oposición literalmente para el arrastre. Durante estas tres carreras puedes permitirte el lujo de recorrer el circuito a todo gas, porque incluso si cometes algún que otro error en una curva, con este impresionante bólido todavía tendrás posibilidades de salir vencedor.



COPA DE Nº 1 CON MOTORES TURBO AJUSTADOS

CARRERA 1
Pista: Special Stage R5 • **Licencia req.:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 2
Pista: Carrera de prueba • **Licencia req.:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 3
Pista: Deep Forest • **Licencia requerida:** A Inter. • **Límite:** Ninguno

COCHES A GANAR

Mines R33 Skyline GT-R
Nismo 400R
[R] HKS Drag Skyline

La copa opuesta a la de motores atmosféricos, los turboalimentados. Esto va de ver quién tiene el mejor turbo, y sí, lo has adivinado: el Nissan R34 Skyline V Spec es el candidato perfecto para estas carreras. Esta vez el sky (cielo) es literalmente el límite, así que, si todavía no lo has hecho, ponle a tu Skyline la flor y nata en cuanto a recambios se refiere y lánzate a las carreras. Con un turbo de nivel cuatro, tus rivales lo van a tener crudo para alcanzarte, así que imagínate para adelantarte. Es importante que para este torneo te hagas con una caja de cambios profesional, porque tendrás que incrementar la relación de marchas en la Carrera de prueba para mejorar tu velocidad máxima y aumentar las oportunidades de rebufo. Sólo porque los otros coches sean más lentos, no significa que no puedan colocarse a tu rebufo, así que no pierdas de vista tu retaguardia durante la pista oval.



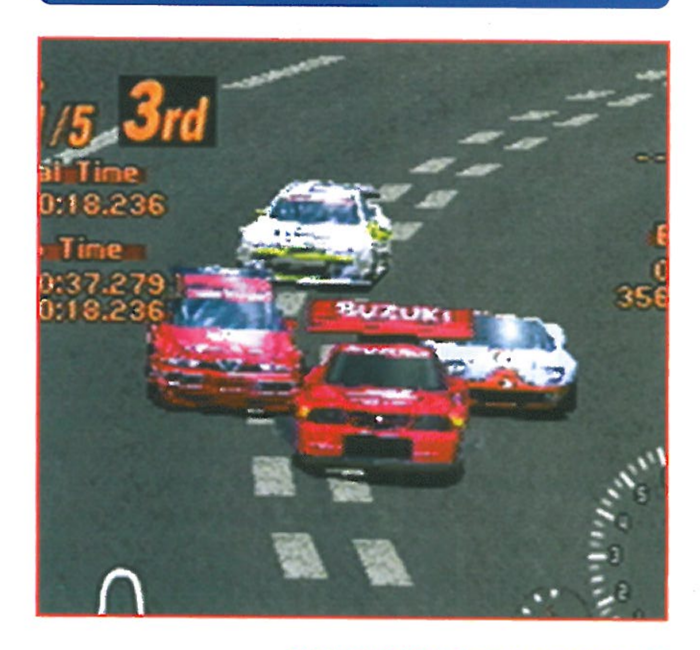
CAMPEONATO DE LAS ESTRELLAS DE GRAN TURISMO

CARRERA 1
Pista: Super Speedway • **Licencia req.:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 2
Pista: Special Stage R5 • **Licencia req.:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 3
Pista: Red Rock Valley • **Licencia req.:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 5
Pista: RomaCity Course • **Licencia req.:** A Inter. • **Límite:** Ninguno
CARRERA 6
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** A Inter. • **Límite:** Ninguno

COCHES A GANAR

Carrera 1: Mines Lancer Evo V
Carrera 2: Mines R34 Skyline GT-R
Carrera 3: TVR Speed 12
Carrera 4: [R] ZZ II
Carrera 5: R390 GT1 Road care

Todas las pistas de este campeonato tienen cinco etapas, y todos tus oponentes corren con coches modificados. Así que lo mejor que puedes hacer es utilizra el R34 Skyline o el Viper RT/10 durante las dos primeras pistas, pero te encontrarás con la horma de tu zapato cuando entre en escena el diabólico GT-One '99 en las carreras posteriores. En vez de intentar comprar cualquier coche que compita con él, ahorra y ve directo a por coche más rápido del juego: el Suzuki Escudo Pikes Peak Version. Es un coche muy caro pero, en cuanto aprendes a controlarlo, estarás satifescho de haber empezado hasta lo dentadura postiza para comprarlo; nadie podrá alcanzarte con este bólido, siempre que consigas frenar a fondo y con tiempo antes de entrar en las curvas. Cuando te hallas hecho con este coche, no te resultará difícil ganar todas las carreras.



TROFEO SUPER TOURING

1 CARRERA
Pista: Apricot Hill • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 493 hp
2 CARRERA
Pista: Trial Mountain • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 493 hp
3 CARRERA
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 493 hp
4 CARRERA
Pista: Deep Forest • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 493 hp
5 CARRERA
Pista: Roma City Course • **Licencia req.:** B Inter. • **Límite:** 493 hp

COCHES A GANAR

TRD 3000GT
Camaro 30th Anniversary
Tom's Supra

Esta competición está plagada de turismos, que al igual que en el Trofeo de las estrellas de GT, han sido modificados para la carrera. Selecciona otra vez el Nissan R34 Skyline y prepáralo para adaptarse al límite de los 493 caballos de potencia estipulados para cada una de las pistas.

Por otro lado, si te apetece cambiar de coche, para estas carreras de tres etapas podrías probar con la compra y posterior preparación de un Nissan Primera o un Honda Accord. Ambos coches serán capaces de llevarte a la victoria en todas las carreras si inviertes el suficiente capital en realizar todas las modificaciones necesarias.



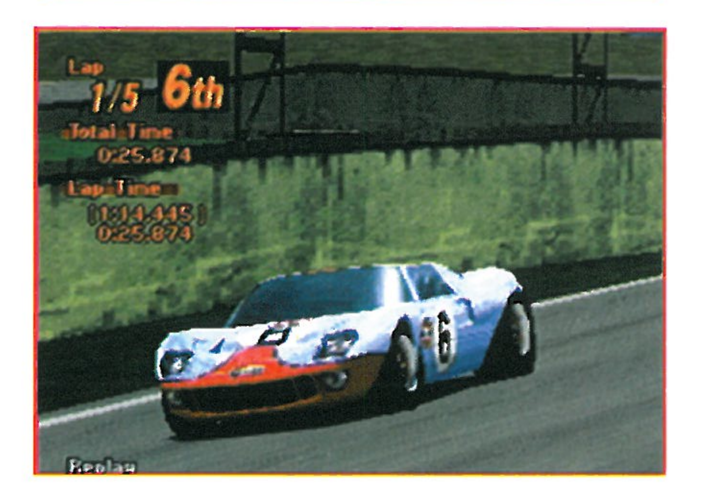
CAMPEONATO GT 300

Circuitos: Grand Valley East Course • Laguna Seca • Deep Forest Mid-Field • Apricot Hill
Licencia requerida: B Internacional
Límite: 591 hp

COCHES A GANAR

[R] Momo MR-2 GT • [R] BP APEX Craft Trueno
[R] Weds Sport Celica • [R] Xanavi Silvia

Dentro de la sección del juego de Evento Especial, éste es el primero de los dos campeonatos que se basan en puntos. Tendrás que correr cinco vueltas alrededor de cada uno de los circuitos y al final de cada uno de ellos recibirás una determinada cantidad de puntos, dependiendo de tu posición en la línea de llegada. Hay ocho puntos para aquél que llegue en primer lugar, pero siempre que quedes primero en tres de las pistas puedes permitirte llegar en segundo lugar en el resto de pruebas, con lo que sólo recibirías 6 puntos, pero aún así ganarías. Todos los coches corren modificados, y tu peor enemigo, si compite contra ti, será un Subaru Impreza. Utiliza el R34 Skyline, el Dodge Viper RT/10 o un Ford GT40. Estate preparado para cuando escuches el «GO!» porque todas estas carreras empiezan disparadas.



CAMPEONATO GT 500

Circuitos: Laguna Seca • Super Speedway
Roma City Course • Trial Mountain • Apricot Hill
Licencia requerida: A Inter. • **Límite:** Ninguno



COCHES A GANAR

[R] STP Taisan Viper • [R] Zexel Skyline
[R] Takata Dome NSX • [R] Serumo Supra

Al igual que antes, éste también es un campeonato por puntos en el que se compite en cinco circuitos, pero esta vez, no existe restricción alguna sobre el coche que utilizas. También aquí puedes ganar con el R34 Skyline o con el Viper RT/10, pero si realmente quieres hacerlo con estilo, decídete por el Suzuki Escudo Pikes Peak Version. Con este coche no deberías tener rival. Como antes, todas las pruebas se componen de cinco vueltas y todas empiezan a golpe de torpedo.

Liga Gran Turismo

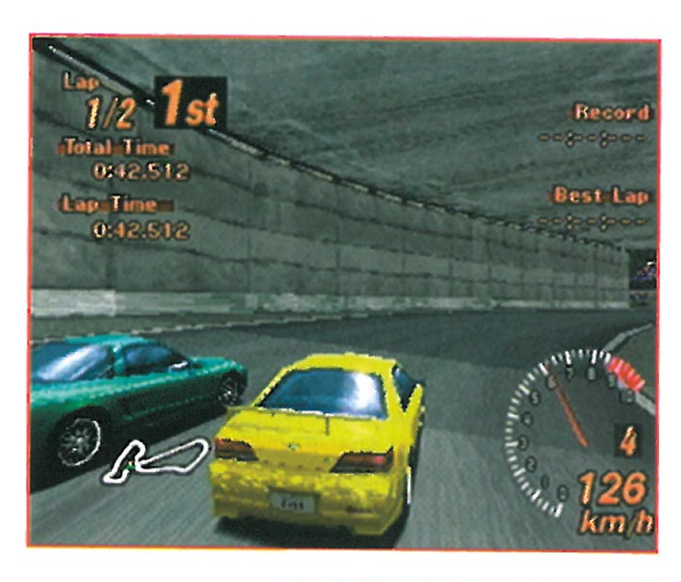
CAMPEONATOS NACIONALES JAPONESES

CARRERA 1
Pista: Mid-Field • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 197 hp
CARRERA 2
Pista: Mid-Field • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 295 hp
CARRERA 3
Pista: Mid-Field • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 345 hp

Supera la Liga Gran Turismo para activar los créditos del modo GT. Para verlos, tendrás que cambiar al disco Arcade y buscar en la sección de Puntos Extra.

Todos los fabricantes de coches japoneses se encuentran en Oeste de la Ciudad. Si no te acaban de gustar los coches que ya tienes en tu garaje, aquí encontrarás cantidad de modelos a elegir. El Toyota Tom's TIII, que puede ganarse en uno de los primeros torneos de los Eventos Especiales, es un buen coche para participar en este campeonato, y es capaz de ganar la primera de las carrera sin dificultades y sin necesidad de ninguna preparación especial. Para las dos siguientes carreras necesitarás mejorarlo un poco, pero aún así, superarás las dos pruebas sin problemas. Otros coches adecuados para estas carreras son el Toyota Supra y el Mitsubishi GTO.

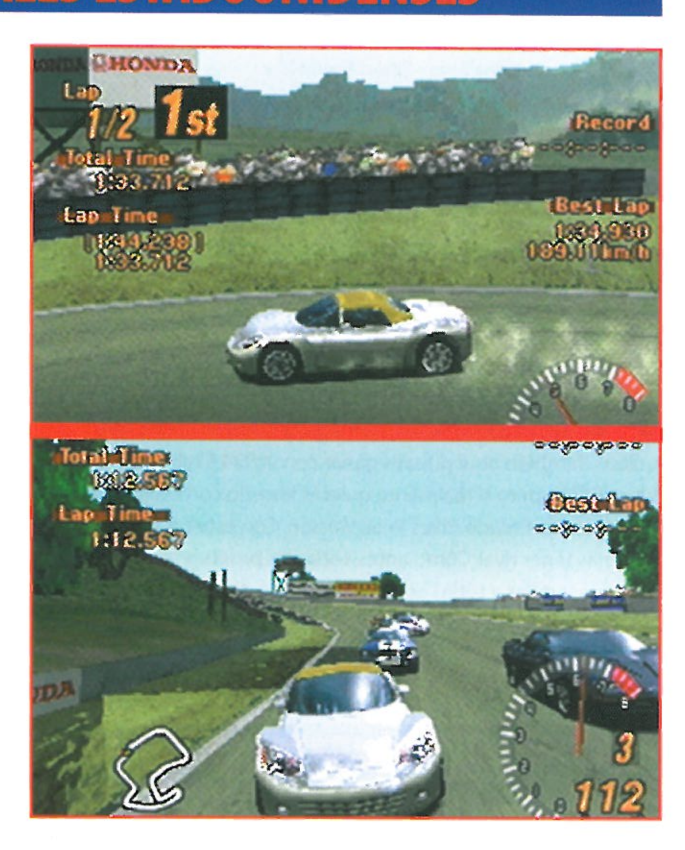




CAMPEONATOS NACIONALES ESTADOUNIDENSES

CARRERA 1
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 246 hp
CARRERA 2
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 295 hp
CARRERA 3
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 394 hp

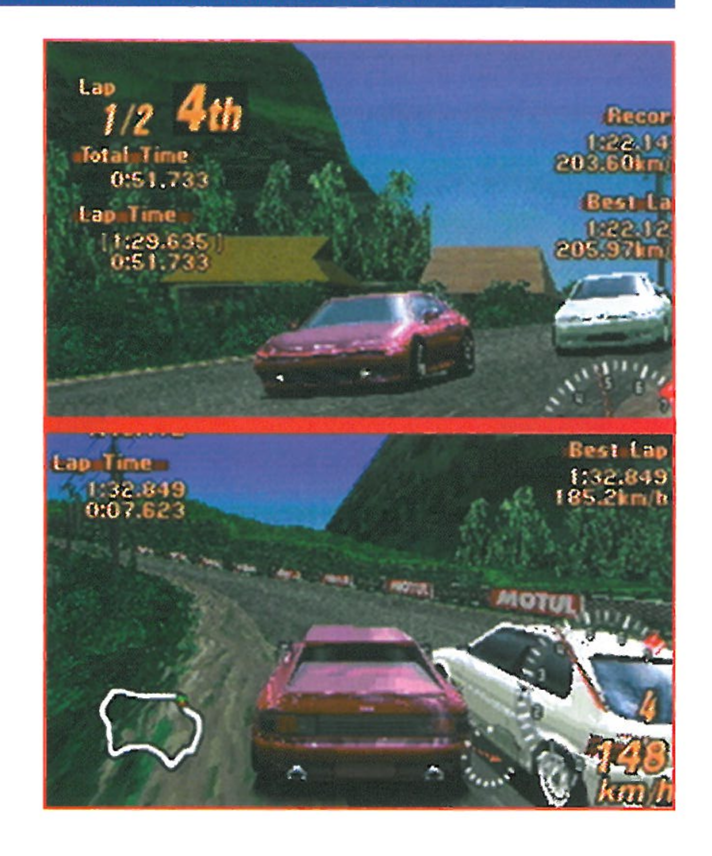
Deberás visitar el Sur de la Ciudad para conseguirte uno de esos bonitos coches americanos.. Tienes muchos modelos por escoger, pero la mayoría de ellos son demasiado potentes para entrar en la primera de las carreras, cuyo límite ronda los 250 caballos de potencia. El Plymouth PT Spyder, con unos arreglos aquí y allá, debería servirte para ganar las tres carreras sin demasiados problemas. En la última pista, en la que podrás utilizar un vehículo más potente, supone todo un desafío porque el Spyder se encontrará en franca desventaja, frente a coches muchísimo más potentes, a pesar de ello, este coche es tan manejable que debería compensar sobradamente esta falta de potencia y llevarte hasta la victoria, incluso en la última prueba. Tu principal competidor durante la última carrera es el Shelby Series One, así que intenta modificar un poco la relación de marchas del cambio, pues el circuito de Laguna Seca tiene algunas curvas bastante cerradas, así que algo de aceleración extra no te vendría mal.



CAMPEONATOS NACIONALES FRANCESES

CARRERA 1
Pista: Tahiti Road • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 246 hp
CARRERA 2
Pista: Tahiti Road • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 295 hp

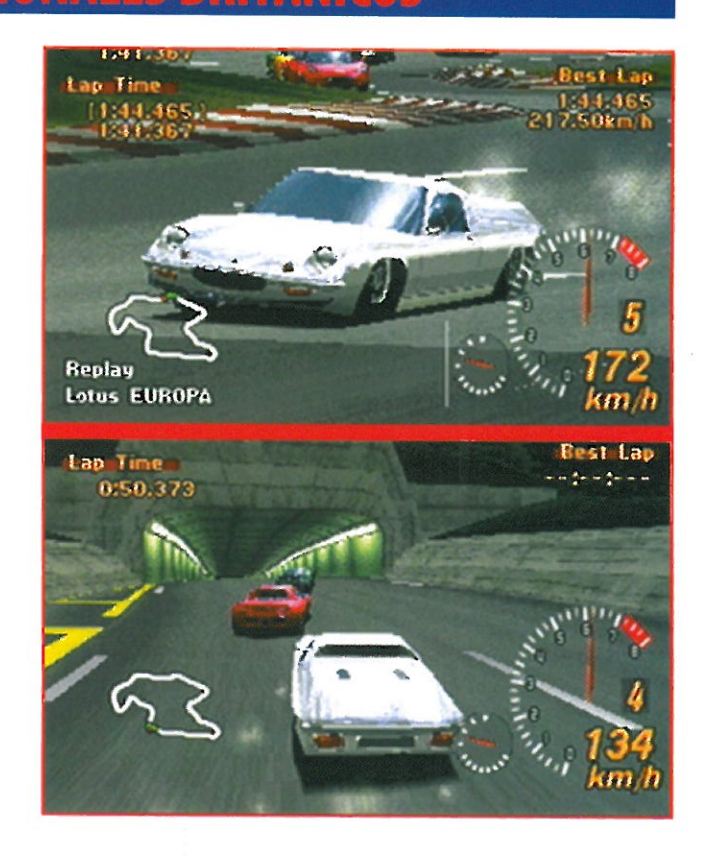
Dirígete al Oeste de la Ciudad para ver la discreta selección de coches franceses disponibles. Puedes escoger coches Peugeot, Citroen, Renault o Venturi, pero no nos engañemos, la mayoría de ellos sólo servirían para pasear a tu abuelita. El único fabricante que merece la pena es el último; escoge el Venturi Atlantique 300 Bi-Turbo para estas dos pruebas. No merece la pena que malgastes tu dinero en ninguna mejora para este coche para participar en estas dos pruebas, ya que el deportivo Atlantique es más que capaz de hacer morder el polvo a adversarios como el Saxo, el 306 y el Xsara. Si, por alguna razón, tienes algunos problemas para vencer a estos cochecitos en la segunda carrera, pásate por la tienda de neumáticos y ponle unos neumáticos de carreras super blandos con lo que conseguirás mejor agarre sobre el asfalto. Pero si realmente quieres conducir un coche de los que se ven por la calle, y te consideras lo suficientemente bueno, cómprate un Renault Clio V6 para esta prueba. Este pequeño coche no es lo que aparenta y podrás comprobar que tiene una estabilidad asombrosa para su pequeño tamaño.



CAMPEONATOS NACIONALES BRITÁNICOS

CARRERA 1
Pista: Trial Mountain • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 197 hp
CARRERA 2
Pista: Trial Mountain • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 345 hp
CARRERA 3
Pista: Trial Mountain • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 394 hp

Todos los coches británicos se encuentran al Norte de la Ciudad, junto con todos los fabricantes alemanes. Si no tienes nada en tu garaje que satisfaga los requisitos, puedes escoger entre los míticos: Aston Martin, Lister, TVR, Mini/MG, Jaguar y Lotus. El Lotus Europa, que se puede ganar en la Copa de Coches Antiguos, es una máquina espléndida para las tres carreras, pero si te sientes muy seguro de tus habilidades como piloto, puedes probar también con el Lotus Elan S4 Sprint. Ambos coches necesitarán pasar por las manos de tu mecánico para aspirar a la victoria en las dos últimas carreras, pero el Europa tiene la ventaja de estar mucho mejor preparado de serie gracias a su turbo de nivel tres. Con este dispositivo, el Europa puede alcanzar su límite de velocidad en algunas de las rectas, así que quizás deberías aumentar un poco la relación del cambio de marchas para aprovechar todas sus prestaciones. Si tienes dificultades con la última de las pruebas, inténtalo con el TVR Griffith 500.



CAMPEONATOS NACIONALES ITALIANOS



CARRERA 1
Pista: Roma Short Course • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 197 hp
CARRERA 2
Pista: Roma City Course • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 295 hp

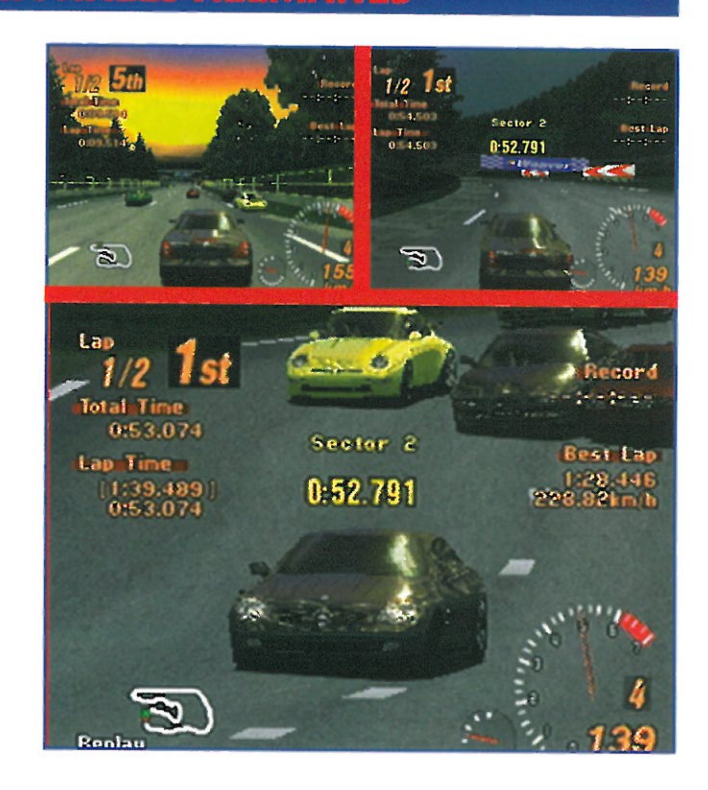
Los coches italianos, al igual que los franceses, los encontrarás en el Oeste de la Ciudad. Para estas carreras de dos etapas, sólo puedes escoger entre tres fabricantes: Fiat, Alfa Romeo y Lancia. La verdad es que Fiat no dispone de nada interesante para el caso, mientras que Alfa Romeo y Lancia tienen los mejores coches para estas carreras. Escoge el Lancia Delta HF Integrale o el Alfa Romeo GTV 2.0 y no te arrepentirás; los dos están igualmente capacitados para cruzar la línea de meta en primer lugar en la primera de las carreras. De todas formas, éstas van a estar muy igualadas, así que déjate llevar por tus gustos personales en el momento de la elección y disfruta de la competición.

A la hora de preparar el coche para la segunda carrera, hay que decir que el Delta HF Integrale presenta una ligera ventaja sobre el GTV, y es que le puedes añadir un poderoso turbo de nivel tres. Sea cual sea tu elección, no deberías de tener serios problemas para vencer en este campeonato, siempre que no olvides que los deportivos italianos tienen un caracter muy diferente a los coches japoneses.

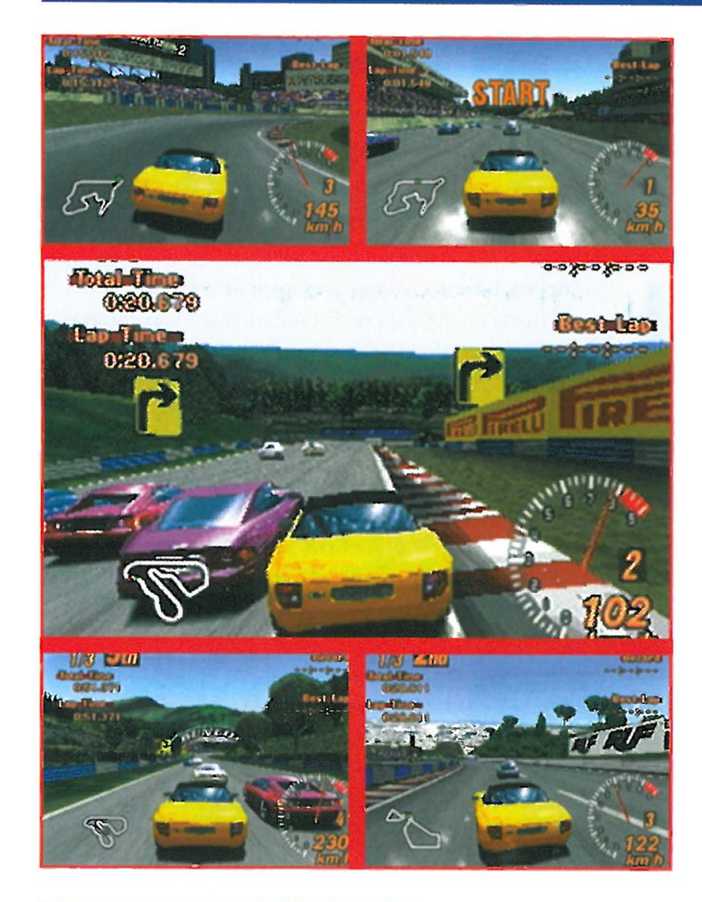
CAMPEONATOS NACIONALES ALEMANES

CARRERA 1
Pista: Deep Forest • **Licencia requerida:** B • **Límite:** 216 hp
CARRERA 2
Pista: Deep Forest • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 295 hp
CARRERA 3
Pista: Deep Forest • **Licencia requerida:** A • **Límite:** 443 hp

Regresa al Norte de la Ciudad para echar un vistazo a las marcas alemanas. Los coches ideales para correr en este campeonato están en el garaje de RUF. Por desgracia, éstos son demasiado potentes para la primera carrera, así que es mejor escoger, de entrada, otra marca de coches y te ahorrarás tener que comprar dos vehículos. Busca en BMW y Mercedes Benz. El BMW 328 es un coche muy válido, pero el mejor para estas carreras es el Mercedes Benz SLK 230 Kompressor. Cualquiera que sea el coche que elijas, tendrás que meterlo en boxes entre carrera y carrera, e intentar llevarlo a la máxima potencia permitida. Los deportivos de RUF, con los que habrás de enfrentarte durante la prueba final, te darán bastante guerra, pero si has adecuado tu coche correctamente deberías ser capaz de mantenerlos a raya durante toda la prueba, y alzarte con la victoria final.



LIGA EUROPEA



CARRERA 1
Pista: Apricot Hill • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 591 hp
CARRERA 2
Pista: Grand Valley • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 591 hp
CARRERA 3
Pista: Roma City Course • **Licencia req.:** B Inter. • **Límite:** 591 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: [R] Castrol Supra
Carrera 2: [R] Zexel R33 Skyline
Carrera 3: [R] Kure Skyline

Para estas carreras puedes escoger coches de cualquier fabricante del Reino Unido, Francia, Italia o Alemania. Los mejores candidatos del Reino Unido son el TVR Griffith 500 y el Lotus Esprit V8; de Francia, escoge el Venturi Atlantique 400 GT; de Alemania, cualquiera de los coches RUF y, de Italia, alguno de Lancia. Sea cual sea el coche que elijas, tendrás que prepararlo concienzudamente, ya que es poco probable que puedas alcanzar el límite permitido de casi 600 hp con un coche europeo. Tus mayores rivales en esta competición, si corren contra ti, serán el TVR Cerbera y el Lotus Esprit V8. Sin embargo, si escoges uno de los coches británicos o el Venturi Atlantique, no deberías preocuparte mucho ni por éstos, ni por ningún otro coche.

LIGA DEL PACIFICO

CARRERA 1
Pista: Mid-Field • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 542 hp
CARRERA 2
Pista: Seattle City Course • **Licencia req.:** B Inter. • **Límite:** 542 hp
CARRERA 3
Pista: Laguna Seca • **Licencia requerida:** B Inter. • **Límite:** 542 hp

COCHES A GANAR

Carrera 1: [R] Nissan 300ZX-GTS
Carrera 2: [R] Mazda RX7 LM edition
Carrera 3: [R] HKS Drag 180SX

Para este torneo América 'versus' Japón tendrás la oportunidad de escoger entre los mejores coches de todo el juego. Tendrás que enfrentarte a Mazdas RX-7, Supras, Corvettes y Dodge Vipers, así que asegúrate de elegir un buen coche para participar en estas carreras. Si quieres jugar en el equipo americano, lo mejor es que te decidas, o bien por un Ford GT40, o bien por un Dodge Viper. Si, por el contrario, prefieres jugar del lado nipón, vuelve a nuestro querido Nissan R34 Skyline V spec. Cualquiera que sea tu decisión, no olvides tener en cuenta el límite de potencia asignado para estas pistas; tienes a tu disposición la mejor colección de marcas de coches, pero sólo puedes jugar con 542 hp, así que una vez decidas tu bando defiende tus colores hasta la línea de llegada.



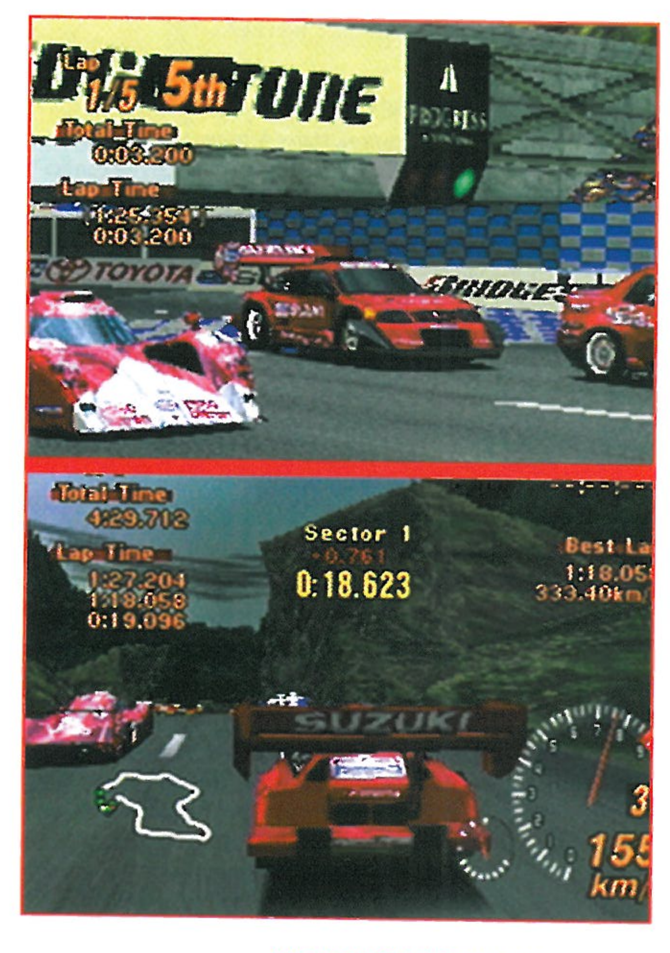
LIGA MUNDIAL DE GRAN TURISMO

COCHES A GANAR

[R] Toyota GT-One Racer • [R] Nissan R390 GT-1 Racer
[R] Castrol Mugen NSX • [R] Calsonic R33 Skyline

Circuitos: Trial Mountain • Laguna Seca Speedway • Apricot Hill
Roma City Course • Mid-Field Raceway
Licencia requerida: A Inter. • **Límite:** Ninguno

Este torneo también está basado en puntos, y será una verdadera batalla de asfalto entre los mejores corredores del mundo. Cada uno de los cinco circuitos se compone de cinco etapas, en las que te encontrarás adversarios con coches modificados. ¡No existen límites! y esto puede ser un hueso duro de roer, ya que tienes todos los números de enfrentarte contra un GT-One, un Dodge Viper Oreca y un Saleen Widebody, todos ello, muy difíciles de derrotar. Pero si te van los desafíos y te gustan las carreras reñidas hasta el final, podrías probar conduciendo el Nissan R34 Skyline o tu Dodge Viper RT/10 modificado. Si, por el contrario, prefieres asegurarte la victoria y no arriesgarte demasiado, escoge el Suzuki Escudo Pikes Peak Version; con él no deberías tener ningún problema en conseguir el primer puesto en todas las etapas de cada uno de los circuitos. Cuando te hayas asegurado todas las victorias de esta Liga Mundial, pon el disco Arcade y siéntate cómodamente en tu sillón favorito a disfrutar de los créditos finales del modo GT.



Carreras de resistencia

300 MILLAS

Pista: Grand Valley Raceway
Licencia requerida: A Inter.
Restricciones: 690 hp
Número de vueltas: 60

COCHES A GANAR

[R] Viper GTS-R • Lancia Strato

Para esta carrera deberías utilizar el R34 Skyline porque puedes ponerlo a punto a uno o dos caballos de potencia del límite. Pero, sobre todo, no olvides comprar neumáticos de carreras duros, porque con neumáticos blandos no tendrías ninguna posibilidad de ganar: se gastan demasiado deprisa. No te preocupes si las ruedas cambian de color las primeras vueltas; al principio es normal que se calienten, pero después de un rato, se estabilizarán. El cambio de neumáticos dependerá de tu estilo de conducción: tendrás que cambiarlos cada 11 - 13 vueltas, más o menos. Con el Skyline no tendrás ningún problema para ganar esta carrera, pero, eso sí, más vale que te reserves un par de horas libres para este evento.

200 MILLAS

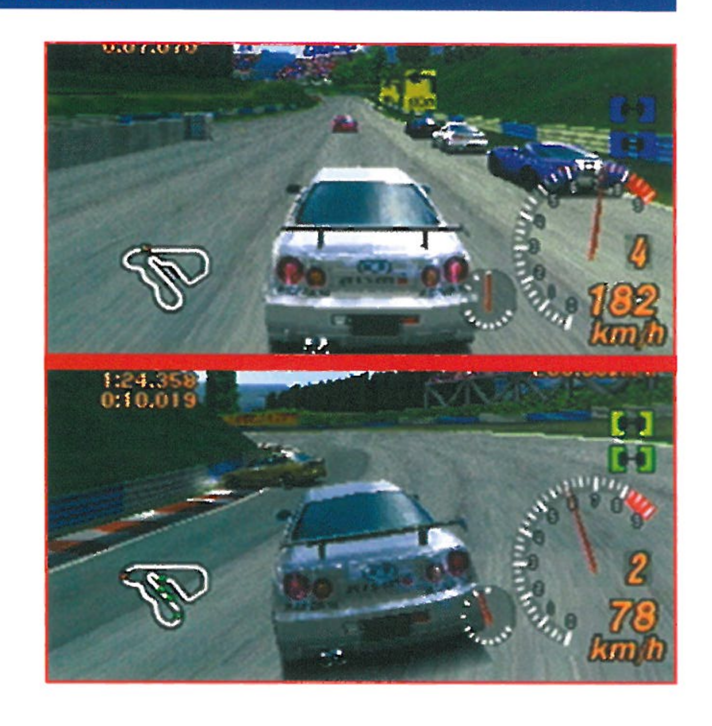
COCHES A GANAR

[R] Impreza Rally Car • [R] R390 GT-1 Racer '97

Circuito: Apricot Hill
Licencia requerida: B Inter.
Restricciones: 591 hp • **Número de vueltas:** 50

Reduce la potencia del R34 Syline que utilizaste en la carrera de 300 km. para ajustarte a los requisitos de este nuevo encuentro. No olvides llevar neumáticos de carrera duros; puede que no te permitan tomar las curvas tan bien como los otros, pero sin ellos tendrías que entrar en boxes cada pocas vueltas. En esta pista tendrás que parar cada 9 - 11 vueltas.

Es aconsejable utilizar una relación de cambio de marchas ligeramente inferior a la normal, porque las rectas no son demasiado largas. De nuevo, no deberías tener demasiados problemas para ganar la carrera y sacar hasta unas cuatro vueltas de ventaja. Resérvate una hora y media más o menos.



100 MILLAS

Circuito: Seattle City Course
Licencia requerida: A Inter.
Restricciones: 591 hp
Número de vueltas: 40

COCHES A GANAR

[R] Escort Rally Car • [R] Ford GT-90

Sigue con el R34 Skyline, pero no olvides volver a aumentar la relación del cambio de marchas antes de la carrera. Si habías reducido esta relación antes y ahora no la vuelves a cambiar, no podrás aprovechar la ventaja que te brindan las largas curvas del circuito de Seattle. Esta carrera es un poco más corta, con lo que no debería llevarte más de una hora y cuarto. Por otro lado, no es probable que saques mucha ventaja, así que mantén la concentración. Esta carrera cuenta con unas cuantas de esas curvas «comeruedas» tan cerradas, así que tendrás que entrar en boxes cada 8 o 10 vueltas para cambiar los neumáticos.

30 VUELTAS

Esta prueba de resistencia sólo consta de 30 vueltas, pero aún así te va a llevar su tiempo terminarla, por las restricciones de potencia y la extensión de la pista. Puedes usar el RX-7 que ganaste anteriormente en la sección de Eventos Especiales; también un Toms TIII rebajado o prácticamente cualquier coche que te apetezca de los que tienes en tu garaje, siempre y cuando se ajuste a los límites de potencia, claro. Al igual que en otras carreras de resistencia, no deberías tener demasiados problemas en dejar al resto de tus rivales atrás, mantener el primer puesto y ganar en unos 45 minutos aproximadamente.

Tendrás que entrar en boxes cada 10 vueltas aproximadamente, pero cuando lo hagas, ten siempre en cuenta cuántas vueltas te quedan por correr. No tiene mucho sentido entrar a cambiar tus neumáticos cuando te faltan 13 vueltas, para descubrir que tienes que parar otra vez, sólo a dos vueltas de la esperada línea de llegada porque empiezas a perder el control de tu bólido. Así que, para esta carrera, intenta espaciar el cambio de neumáticos y entra en boxes sólo un par de veces, preferiblemente a las diez y a las veinte vueltas. Como en esta pista hay un montón de rectas y ninguna curva de horquilla, si quieres, puedes cambiar los neumáticos por unos de carreras de dureza media con los que no apreciarás pérdida de agarre.

COCHES A GANAR

[R] Denso Supra GT

Circuito: Trial Mountain
Licencia requerida: B Inter.
Restricciones: 295 hp
Número de vueltas: 30



RUTA 5

COCHES A GANAR

[R] Cerbera LM edition • Lancer Evo VI Rally car

Pista: Special Stage Route 5
Licencia requerida: A Inter.
Restricciones: Ninguna
Número de vueltas: 50

Para esta carrera de una hora, puedes utilizar o bien el Nissan R34 Skyline con un turbo de nivel cuatro, un Dodge Viper RT/10 con las mejores modificaciones de carreras, o incluso aun mejor, el Suzuki Escudo Pikes Peak Version. Si optas por el Escudo, lo mejor sería ponerle neumáticos de carreras de dureza media, ya que con los neumáticos demasiado duros es más difícil girar.

Por otro lado, con el Escudo podrás permitirte parar en boxes más a menudo, ya que este coche es capaz de mantener una buena ventaja. El Escudo y el Skyline son los mejores coches que puedes escoger para cualquiera de estas carreras porque no sólo son potentes, sino que, además, llevan tracción a las cuatro ruedas (4WD). Esto significa que los neumáticos se gastan de forma mucho más regular que con tracción trasera o delantera. Tampoco sería mala idea contar con un regulador de frenada, cualquiera que sea el coche que elijas, ya que esto favorecería todavía más un desgaste uniforme de los neumáticos. Otras de modificaciones importantes que puedes plantearte son: la reducción de peso, para sacar mayor provecho de los neumáticos, y el controlador activo de estabilidad.



200 MILLAS

Pista: Laguna Seca Raceway
Licencia requerida: A Inter.
Límite: Ninguno
Número de vueltas: 90

COCHES A GANAR

Mitsubishi 3000GT LM Edition • Toyota Celica Rally car

Utiliza el Nissan R34 Skyline o el Suzuki Escudo Pikes Peak otra vez en esta pista. Esta carrera de resistencia es un poco más difícil que todas las demás, pero para cuando llegues a la marca de las 40 vueltas más o menos ya deberías empezar a correr en segundo lugar. Las dos primeras veces que entres en boxes, asegúrate de que llevas aproximadamente media vuelta de ventaja sobre el coche que te sigue, porque seguramente se colocará en segundo lugar. Sin embargo, si conduces el Escudo, empezarás a sacar mayor ventaja sobre rivales como el GT-One y el Castrol Tom's Supra a medida que sus neumáticos se evaporan. Tendrás que entrar en boxes cada 11 - 13 vueltas para cambiar los neumáticos. Ten cuidado con tus dos últimas paradas e intenta espaciarlas al máximo. Cuenta dos horitas buenas para esta carrera.



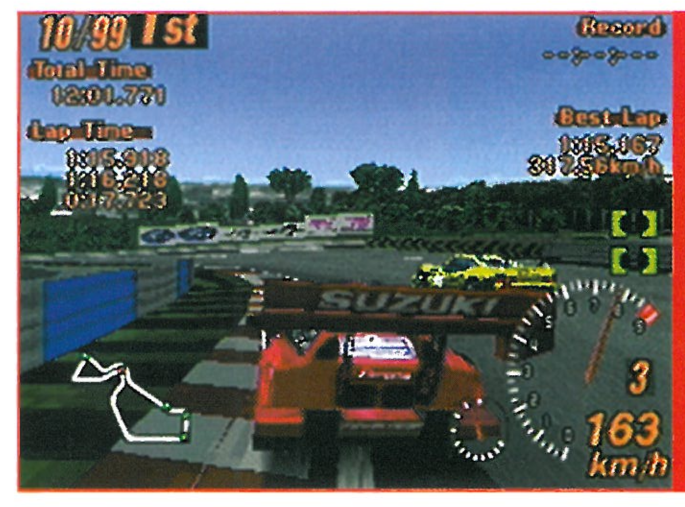
DOS HORAS

Pista: Roma City Course
Licencia requerida: A Inter.
Límite: Ninguno
Número de vueltas: 99

COCHES A GANAR

Mitsubishi 3000GT LM Edition • Toyota Celica Rally car

Para esta carrera de dos horas utiliza los mismos coches que antes. Este encuentro es un poco distinto del resto de las carreras de resistencia porque, después de que las dos horas hayan transcurrido, cualquiera que cruce la línea de meta en primera posición gana. No terminarás las 99 vueltas —sólo están ahí por precaución—, ¡pero las 90 no te las quita nadie! Lo peor que puede ocurrir en las carreras de resistencia es que te aburras y te dé pereza seguir despierto y alerta. En esta carrera, más vale que apartes la vista del reloj; lo más recomendable es que tan pronto como se acerque el último minuto antes de las dos horas, te pares delante de la línea de meta. Si te va a llevar más tiempo completar otra vuelta entera, es mejor que te sientes en el asfalto y esperes a que el tiempo se detenga. Cambia los neumáticos entre cada 10 y 12 vueltas.





Pruebas de tierra

Necesitas todas las licencias hasta la B Internacional, para participar en todas estas carreras de rally contrarreloj. Cada una de las pruebas de rally consiste en una carrera de una vuelta, sin ningún tipo de restricción, compitiendo contra el tiempo de otro corredor que está representado por otro coche en la pista. No intentes golpear al coche, ni utilizarlo para mantenerte dentro de las curvas; es sólo un coche fantasma. En todas estas carreras tendrás que mantener los ojos bien abiertos porque, a diferencia de lo que ocurre en el rally convencional, aquí nadie te va a gritar las direcciones. Conocer bien las pistas resulta esencial para conseguir los mejores tiempos, ya que tendrás que girar pronto en cada curva.

Para escoger un coche para estas pruebas de rally, el mejor sitio por donde empezar a buscar es en la sección de coches especiales de cada fabricante; muchos de ellos son coches específicos de rally y correrán mil veces mejor que un coche de carretera equipado con neumáticos de tierra. Las mejores opciones son los clásicos de rally: el Subaru Impreza Rally Edition o el Ford Focus Rally; ambos deberían ser lo bastante buenos como para granjearte la victoria en todas las carreras menos en una.

Esa difícil carrera es la cuesta de Pikes Peak Hill, y si el nombre te suena de algo, no es por casualidad. En las dos últimas etapas de la cuesta, te enfrentarás a dos variaciones del coche Suzuki Pikes Peak, ¡incluyendo el Escudo! La única forma de ganar esta carrera es atacar al fuego con fuego y colocarte neumáticos de tierra en el Suzuki Pikes Peak Versión.

Cuando conduzcas el Pikes Peak ten mucho cuidado con los saltos, la suspensión no es precisamente uno de los puntos fuertes de este coche y puede resultar bastante poco cooperativo, por no decir otra cosa, en baches y saltos. Tampoco sería mala idea que utilizaras la visión Persecución 2, si normalmente utilizas la Persecución 1, ya que con ese enorme alerón en medio resulta difícil calcular las curvas.



Gran Turismo

DURANTE DOS AÑOS ESTE JUEGO MANTUVO EL TÍTULO DE MEJOR JUEGO DE CARRERAS, AHORA GT2 LE HA SUCEDIDO EN EL TRONO, PERO EL ORIGINAL SIGUE SIENDO UN GRAN JUEGO Y ADEMÁS PODEMOS CONSEGUIRLO A UN PRECIO DE FÁBULA DENTRO DE LA GAMA PLATINUM. TE DESCUBRIMOS CÓMO GANAR TODOS Y CADA UNO DE LOS COCHES OCULTOS Y CÓMO SUPERAR TUS TIEMPOS DE VUELTA RÉCORD EN TODAS LAS PISTAS

MODO ARCADE

CIRCUITOS EXTRA (MODO FÁCIL)

Para poder acceder a este grupo de cuatro circuitos extra (Autumnring, Deep Forest, SS R5 y Grand Valley Speedway) necesitas ganar las tres clases (A, B y C) en los cuatro primeros circuitos: High Speed Ring, Trial Mountain, Grand Valley East y Clubman Stage 5.

COCHES EXTRA (MODO FÁCIL) VERSIÓN JAPONESA

A medida que vayas completando cada uno de los nuevos circuitos, podrás escoger el coche extra de un determinado fabricante. Esto es: Autumnring/Aston Martin; Deep Forest/Chevrolet; SS R5/Chrysler Corporation y Grand Valley Speedway/TVR.

COCHES EXTRA (MODO FÁCIL) VERSIÓN EUROPEA

Igual que lo anterior pero esta vez las marcas a elegir son: Toyota, Subaru y Dodge.

SECUENCIAS FINALES DEL MODO ARCADE (MODO NORMAL)

Para acceder a los créditos finales del Modo Arcade tendrás que recorrer los ocho circuitos y ganar en las tres clases. Cuando lo hallas conseguido, podrás seleccionar los créditos tantas veces como quieras.

ALTA FIDELIDAD GT (MODO DIFÍCIL)

El último ítem extra en el modo Arcade consiste en un modo de alta resolución. Aunque sólo cuenta con tres circuitos (Clubman Stage Route 5, Special Stage Route 5 y Special Stage Route 11), es digno de ver.





MODO GRAN TURISMO

CONSEJOS PARA LAS PRUEBAS DE LICENCIA

En cada una de las pruebas puedes ganar tres trofeos: el primero es el de «Bronce», que puedes conseguir con un simple aprobado; el segundo, la «Plata» que se concede a aquellos que han conseguido acabar con un magnífico tiempo; y el tercer, y mejor trofeo, de todos es el de «Oro». Si ganas este último en todas las pruebas que incluye cada licencia obtendrás un coche extra (ver sección «Busca en tu garaje»). Para conocer que tiempos debes superar, selecciona «Récords» en el menú de Licencia.

CLASE B

Para poder competir en cualquier encuentro, primero debes conseguir la licencia de Clase B. Como es lógico, las pruebas para esta licencia son las más fáciles de superar, y te permitirá participar en algunas de las pruebas de menor envergadura.

CLASE A

Cuando ya tienes la licencia de Clase B, el siguiente paso es conseguirte la de Clase A. Las pruebas son aún más difíciles que las anteriores, y requieren un buen dominio en el trazado de las curvas.
Con la licencia de Clase B en el bolsillo, ya puedes lanzarte a por el último de los carnés, la licencia de Clase A, lo que, lógicamente, es un poco más difícil.

CLASE A INTERNACIONAL

Después de muchas pruebas de curvas, aceleración, manejo y control, has llegado a la prueba de habilidad definitiva con la Clase A Internacional; ¡Tendrás que recorrer una pista completa en cada prueba! Esto no será fácil, y seguramente tendrás que recorrer numerosas veces cada uno de los circuitos hasta rebajar tus tiempos.
¡Yuju! Ya tienes la licencia A Internacional que te proporciona el acceso a todos los encuentros.

LICENCIA CLASE B

Siete pruebas cortas y una vuelta alrededor de High Speed Ring.



LICENCIA CLASE A

Seis pruebas cortas, una prueba de curva/frenado y una vuelta completa.



LICENCIA CLASE A INTERNACIONAL

Ocho pistas completas de una vuelta contrarreloj.



Consejos generales

UNA BUENA CUENTA BANCARIA

A la que empieces a mirar por ahí, te darás cuenta de que no te puedes permitir un coche nuevo, que es justo la razón por la que hay un montón de coches usados para escoger. Aunque muchos de ellos también se alejan bastante de tus posibilidades, hay unos cuantos que puedes comprar. Mira bien todo lo que hay antes de decidirte. Si no estás muy seguro, lo que podrías hacer es guardar el juego, comprar uno y, si no te gusta, volver a cargar el juego guardado y probar con otro.

FABRICANTES

Hay varias marcas por escoger, desde los fabricantes más conocidos, como, Nissan, Mazda y Toyota; hasta los más caros y exclusivos, como Aston Martin y Chevrolet. Los primeros (Mazda, Toyota, Misubishi, Nissan, Honda/Acura y Subaru) te ofrecen una amplia selección de coches nuevos y usados; sin embargo, las marcas de mayor prestigio (Aston Martin, Dodge -Chrysler-, TVR y Chevrolet) sólo tienen coches nuevos ¿porqué será?

PUESTAS A PUNTO

Una de las más celebradas características de Gran Turismo es que te permite poner a punto tu coche con varias piezas y mecanismos. Hay ocho áreas que pueden modificarse, reemplazarse o mejorarse: Silenciador, Freno, Motor, Admisión, Turbo, Suspensión, Neumáticos y Otros. Cada una de estas áreas se divide en dos, tres, cuatro o incluso cinco subáreas en las que puedes añadir modificaciones de carreras para mejorar significativamente las prestaciones de tu coche. Normalmente, cada modificación consta de un nivel Deportivo, Semi Carreras y Carreras, aunque en general el nivel Deportivo no es muy útil, sólo los modos Semi y Carreras son interesantes.

La mejora definitiva para tu coche es la modificación de carreras. Una fabulosa puesta a punto que reforma el coche por completo. Las piezas más pesadas se reemplazan por unas otras más ligeras para carreras y todo el aspecto externo mejora sustancialmente.

Aunque hay muchos tipos de arreglos por hacer, el proceso de actualización de tu coche es bien simple. Muchos de los coches que ofrece Gran Turismo difícilmente podrían considerarse como coches de carreras, pero arreglándolos con las modificaciones de carreras puedes cambiar su condición.

PRUEBA DEL VEHÍCULO

No es una sección que vayas a utilizar demasiado, pero te ofrece la oportunidad de comprobar la aceleración y la velocidad máxima de tu coche. Si tienes más de un coche puedes comparar los resultados entre ellos.

Modelos Especiales

Los fabricantes de coches estándar cuentan con un menú extra en la pantalla de su concesionario. Además de los Coches Nuevos, los Coches Usados y la sección de Ajustes, tienes un botón de «Modelo Especial». Éste te lleva al Modelo Especial del concesionario. Ninguno de los seis modelos especiales requiere modificación alguna, ya que ya vienen totalmente preparados.

RX-7 LM EDITION

Tipo: MR • Potencia : 596 • Peso: 960 kg

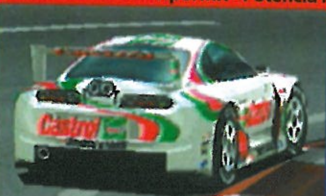


Maniobrabilidad: 9/10
Aceleración: 9/10
Velocidad máx.: 8/10
Agarre: 9/10
Aspecto: 9/10
Sonido: 9/10
Atractivo para chicas: 9/10
Total: 9/10

Uno de los mejores Modelos Especiales; el RX-7 ofrece una magnífica maniobrabilidad, aunque, por otro lado, tiende a perder agarre cuando toma las curvas rápidas a toda velocidad; también derrapa más que la mayoría del resto de Modelos Especiales por los retorcidos circuitos nocturnos. En general, es una buena compra, sobre todo si te gusta derrapar.

SPECIAL MODEL CASTROL SUPRA GT

Tipo: MR • Potencia : 655 • Peso: 1.150 kg



Maniobrabilidad: 10/10
Aceleración: 9/10
Velocidad máx.: 10/10
Agarre: 10/10
Aspecto:10/10
Sonido: 10/10
Atractivo para chicas: 10/10
Total: 10

No existen palabras para describir lo increíble que es este coche, pero ¡vamos a intentarlo! La maniobrabilidad del coche es soberbia, sólo igualable a su capacidad de agarre y su velocidad máxima. Sólo la visión de esta máquina indescriptible es capaz de imponer terror sobre cualquier oponente. No hace falta decir que nos encanta.

GTO LM EDITION

Tipo: 4WD • Potencia: 613 • Peso: 1.280 kg

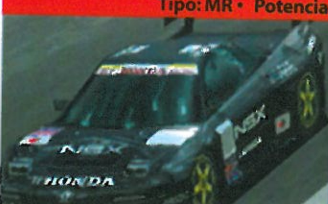


Maniobrabilidad: 9/10
Aceleración: 9/10
Velocidad máx.: 10/10
Agarre: 9/10
Aspecto: 10/10
Sonido: 9/10
Atractivo para chicas: 9/10
Total: 9/10

Al igual que el Castrol Supra GT, el GTO se parece realmente a un coche de carreras de verdad ¡y se mueve igual! El único fallo de este magnífico coche es que girar a gran velocidad resulta más difícil que con los demás Modelos Especiales.

NSX-RLM GT2

Tipo: MR • Potencia : 549 • Peso: 1.050 kg



Maniobrabilidad: 8/10
Aceleración: 10/10
Velocidad máx.: 9/10
Agarre: 8/10
Aspecto: 10/10
Sonido: 8/10
Atractivo para chicas: 9/10
Total: 8

Lo único que se puede decir de esta pesadilla sobre ruedas es que tiene un aspecto fantástico y una buena aceleración. El NSX tiende a irse en las curvas, y especialmente cuando frena; el bicho siempre suele acabar hecho pedazos. Nuestro mejor consejo: ¡no malgastes tu dinero!

IMPREZA RALLY EDITION

Tipo: 4WD • Potencia : 584 • Peso: 980 kg



Maniobrabilidad: 10/10
Aceleración: 10/10
Velocidad máx.: 8/10
Agarre: 10/10
Aspecto: 8/10
Sonido: 9/10
Atractivo para chicas: 8/10
Total: 9/10

Puede que el Impreza no tenga un aspecto impresionante, pero te sería difícil encontrar un coche con una mejor aceleración inicial; y un mejor agarre. Su capacidad de frenado es insuperable, pero carece de una buena velocidad máxima. Sin embargo, si la pista sólo contiene unas cuantas rectas de gran velocidad, es capaz vencer al Castrol.

NISMO GT-R LM

Tipo: TT • Potencia : 660 • Peso: 1.140 kg



Maniobrabilidad: 10/10
Aceleración: 8/10
Velocidad máx.: 9/10
Agarre: 9/10
Aspecto: 8/10
Sonido: 9/10
Atractivo para chicas: 8/10
Total: 9/10

El último de los Modelos Especiales. Este coche no tiene realmente ninguna desventaja, sin embargo, tampoco posee ninguna ventaja clara sobre el resto. Si eres un corredor del tipo en-medio-de-la-carretera, entonces, ¡el Nismo te va!

Fundación Gran Turismo

La Fundación Gran Turismo organiza dos apartados de competiciones: Liga GT y Eventos Especiales. Dentro de cada uno de ellos se integran diversas competiciones de Copa. Si deseas conocer nuestros consejos para el éxito, sigue leyendo…

Comprar un Coche

Para empezar necesitas un coche, y sí, su elección se basa definitivamente en las preferencias personales de cada uno, aunque, todo hay que decirlo, hay unos cuantos coches que sobresalen por encima de todos los demás.

Cuando empieces a mirar y buscar, descubrirás que no puedes, de ninguna manera, comprarte un coche nuevo, y que lo máximo que puedes permitirte es un castigado coche de segunda mano; pero al menos podrás competir.

De todos los coches usados que hay en oferta, la mejor opción es el Mazda RX-7 GT-X. Es muy veloz, se conduce con facilidad y tiene una buena aceleración. Si te sobra algo de dinero, cómprale unos neumáticos blandos o blandos de carreras: éstos mejorarán su capacidad de agarre. Después, prepárate para empezar la Liga.

LIGA GT

Aquí es donde empieza todo. Cuatro competiciones que te prepararán para los Acontecimientos Especiales que están aún por llegar.

COPA SUNDAY

Se requiere la licencia B y no existen restricciones con respecto al coche.

La competición más fácil de todo el juego: tres simples circuitos en los que podrás ganar algo de dinero; ¡no mucho tampoco!

Después de ganar la competición, las cosas no serán tan difíciles: te obsequiarán con un coche y algo de guita. Continúa venciendo en esta competición hasta que tengas suficiente dinero para comprarte un Dodge Viper GTS.

Circuitos

1. Autumn Ring-Mini
2. High Speed Ring
3. Grand Valley East

COPA CLUBMAN

Se requiere la licencia A y no hay restricciones respecto al coche. Si no tienes paciencia suficiente como para seguir participando en la Copa Sunday, ¿por qué no intentarlo con esta competición de licencia de clase A? Al menos, con esta copa ganarás algo más de dinero que antes.

Después de comprarte el Dodge Viper GTS (y te recomendamos encarecidamente lo hagas), el siguiente paso es mejorar esta bestia con algunas piezas de carreras. Olvídate de la gama de piezas Deportivas o de Semi-Carreras, compra directamente las modificaciones más caras: las de nivel Carreras. Realmente valen lo que cuestan.

Es aconsejable que ahorres tus créditos y luego compres un montón de modificaciones a la vez. A medida que tus ingresos te lo permitan, ve arreglando tu coche paulatinamente hasta que sólo te quede por comprar la Modificación de Carreras. A esta opción se accede a través de la pantalla «Opciones» (ver «Puestas a Punto»).

Circuitos

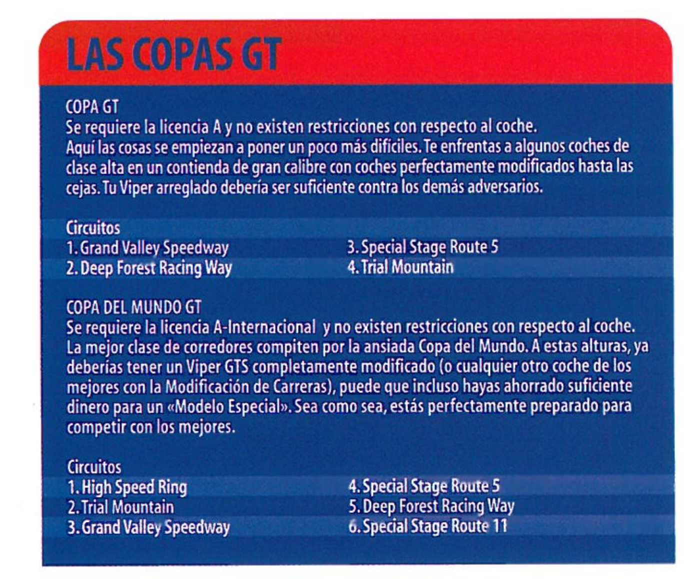
1. Autumn Ring
2. Clubman Stage Route 5
3. Trial Mountain

ACONTECIMIENTOS ESPECIALES

Ahora que ya has llevado tu coche de carreras completamente arreglado hasta el límite en la Liga GT; ¿Qué más queda? La



Para cuando llegues a estos campeonatos, deberías tener el Mitsubishi FTO GPX completamente reformado.



LAS COPAS GT

COPA GT

Se requiere la licencia A y no existen restricciones con respecto al coche.
Aquí las cosas se empiezan a poner un poco más difíciles. Te enfrentas a algunos coches de clase alta en un contienda de gran calibre con coches perfectamente modificados hasta las cejas. Tu Viper arreglado debería ser suficiente contra los demás adversarios.

Circuitos

1. Grand Valley Speedway
2. Deep Forest Racing Way
3. Special Stage Route 5
4. Trial Mountain

COPA DEL MUNDO GT

Se requiere la licencia A-Internacional y no existen restricciones con respecto al coche.
La mejor clase de corredores compiten por la ansiada Copa del Mundo. A estas alturas, ya deberías tener un Viper GTS completamente modificado (o cualquier otro coche de los mejores con la Modificación de Carreras), puede que incluso hayas ahorrado suficiente dinero para un «Modelo Especial». Sea como sea, estás perfectamente preparado para competir con los mejores.

Circuitos

1. High Speed Ring
2. Trial Mountain
3. Grand Valley Speedway
4. Special Stage Route 5
5. Deep Forest Racing Way
6. Special Stage Route 11



mejor parte de Gran Turismo, eso es lo que queda. La sección de Encuentros Especiales incluye 13 competiciones que todavía tienes que ganar.

DESAFIO TD

Se requiere la licencia B y se restringe sólo a coches con tracción delantera.

El coche de TD que puedes llevar a la gloria en este campeonato es el Mitsubishi FTO GPX. Por un precio más que razonable, esta ganga de coche te reportará cantidad de beneficios que podrás invertir para arreglarlo al máximo o ampliar llenar tu garaje con nuevos modelos.

Una vez completamente remodelado te servirá la victoria en bandeja.

Circuitos

1. Deep Forest Racing Way III
2. Grand Valley East
3. Special Stage Route 11

DESAFIO TT

Se requiere la licencia B y se restringe sólo a coches con tracción trasera.

La elección es fácil: utiliza el Dodge Viper. Dejarás a todos tus oponentes fuera de la carrera sin ningún problema.

Circuitos

1. Grand Valley East II
2. Deep Forest Racing Way
3. Grand Valley Speedway II

BATALLA DE COCHES MOTOR LIGERO

Se requiere la licencia B y sólo pueden participar coches ligeros.
Aunque nuestra opción preferida es el FTO GPX retocado que hemos utilizado en el Desafío TD, hay otros muchos coches que pueden entrar en competición.

Circuitos

1. Autumnring Mini II
2. Clubman Stage Route 5
3. Deep Forest Racing Way II

- Starlet Glanza V
- Corolla Levin BZ-G
- Sprinter Trueno BZ-G
- AE86 Corolla Levin 1600GT
- Apex
- AE86 Sprinter Trueno GT-Apex
- '94 FTO GR
- '94 FTO GPX
- FTO GR
- FTO GPX
- FTO GP-R Version
- Mirage Asti RX
- '92 3000 Mirage Cyborg-R
- Integra SIR-G
- Integra TYPER R
- EK Civic Ferio SI-II
- EK Civic SIR II
- EK Civic Type R
- '92 CR-X Del Sol VXI
- '92 CR-X Del Sol SIR
- CR-X Del Sol VGI
- CR-X Del Sol SIR
- '93 EG Civic SIR II
- '93 EG Civic Ferio SIR
- CR-X EF-8 SIR
- '89 Eunos Roadster 1600
- '90 Eunos Roadster 1600 V-Special
- '92 Eunos roadster 1600 S-Special
- Eunos Roadster
- Eunos Roadster V-Special
- Eunos Roadster S-Special
- Demio GL-X
- Demio GL
- Demio LX

DESAFIO 4X4

Se requiere la licencia B y sólo pueden participar coches con tracción a las cuatro ruedas (4X4)

Si todavía no tienes el Modelo Special Mitsubishi (GTO LM Edition), no te preocupes, esos magos japoneses también fabrican el GTO Twin Turbo. Unas pocas modificaciones (o 20) y este cachorrillo estará a punto para la prueba.

Circuitos

1. Trial Mountain II
2. Grand Valley Speedway
3. Special Stage Route 5 II

CAMPEONATO DE COCHES DEPORTIVOS JAPONESES Y AMERICANOS

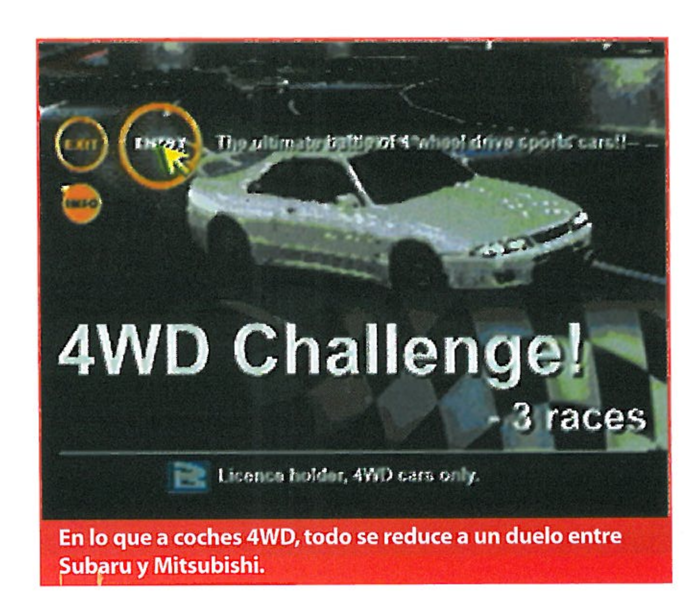
Se requiere la licencia A y sólo pueden participar coches japoneses y americanos.

La competición se vuelve rápida y salvaje cuando el orgullo de un país está en juego. El Dodge Viper completamente ajustado y modificado para las carreras sería la mejor elección para entablar semejante batalla. Sin embargo, si conseguiste reunir algún dinerillo y te puedes permitir el Toyota Special Model Castrol Supra GT, entonces, no hay duda, ¡ese es tu coche!

Circuitos

1. Trial Mountain II
2. Special Stage Route 5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East II
5. Special Stage Route 11





En lo que a coches 4WD, todo se reduce a un duelo entre Subaru y Mitsubishi.



Cuando los americanos se enfrentan a los japoneses, su orgullo está en juego.

CAMPEONATO DE COCHES DEPORTIVOS JAPONESES Y BRITANICOS

Se requiere la licencia A y sólo pueden participar coches japoneses y británicos.

Pasa de los coches británicos, hazte con ese Castrol Supra GT. Y si todavía no lo tienes, ahorra como sea y cómprate ese monstruo.

Circuitos

1. Trial Mountain II
2. Special Stage Route 5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East II
5. Special Stage Route 11

CAMPEONATO DE VELOCIDAD PARA COCHES DE MAXIMA POTENCIA

Se requiere la licencia A Internacional y no se permiten modelos especiales.

De nuevo, el Dodge Viper GTS es el favorito por encima de cualquier otro. Hazle tranquilamente todas las reformas que quieras, a excepción de la Modificación de Carreras.

Circuitos

1. High Speed Ring II
2. Grand Valley Speedway II
3. Clubman Stage Route 5 II
4. Autumnring II
5. Special Stage Route 11

GRAND VALLEY –CARRERA DE FONDO DE 300 KM

Se requiere la licencia A Internacional y no existen restricciones con respecto al coche.

La elección es clara: el Castrol Supra GT; ¡vaya sorpresa! Recuerda que éste es sólo el coche que nuestros expertos en GT consideran como el mejor. Tú opinión no tiene por que coincidir con la nuestra; puede ser equivocada, pero distinta. En esta prueba es también cuando los neumáticos entran a jugar un papel crucial: si eres muy bueno, escoge neumáticos blandos para obtener agarre extra æaunque probablemente tengas que realizar una parada de másæ, de lo contrario, harías bien en optar por la variedad de neumáticos duros.

Circuitos

Grand Valley Speedway

SS ROUTE 11 –CARRERA DE FONDO NOCTURNA 1

Se requiere la licencia A Internacional y no existen restricciones con respecto al coche.

Al igual que para la Grand Valley 300 km, elige el Castrol Supra GT si quieres tener todas las oportunidades para la victoria. Por otro lado, a diferencia de la carrera de 300 km, aquí sólo tienes que correr 30 vueltas, así que los neumáticos blandos son la opción indispensable.

Circuitos

SS Route 11

SS ROUTE 11 –CARRERA DE FONDO NOCTURNA 2

Se requiere la licencia A Internacional y no se aceptan modelos especiales.

La más dura de todas las carreras de resistencia: 60 vueltas de acción sin pausa. Por desgracia, el Castrol no se permite en este encuentro. Sin embargo, el sexy Viper GTS sí que puede participar, así que ¡no se hable más! En cuanto a los neumáticos, la mejor opción son los blandos; tendrás que hacer una parada de más, pero esto se verá compensado por el agarre extra que estos neumáticos te proporcionarán.

Circuitos

SS Route 11

CAMPEONATO DE COCHES DEPORTIVOS ANGLO-AMERICANOS

Se requiere la licencia A y sólo pueden participar coches británicos y norteamericanos.

El Dodge Viper GTS con la Modificación de Carreras siempre tendrá nuestro voto incondicional; es lo mejor que puede comprar capital norteamericano. Pero si de verdad te apetece un desafío ¿por qué no pruebas con el TVR Griffith 500? ; es una máquina muy potente, pero con unos caballos un tanto difíciles de controlar.

Circuitos

1. Trial Mountain II
2. Special Stage Route 5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East II
5. Special Stage Route 11

COPA SUPERVELOCIDAD

Se requiere la licencia A y no existen restricciones con respecto al coche.

A estas alturas, ya deberías haberte percatado de que el Castrol Supra GT de Toyota es claramente el mejor coche del juego y, si todavía no tienes uno, ¿a qué caray estás esperando? ¡Ve a por él ENSEGUIDA!

Circuitos

1. High Speed Ring
2. Test Course
3. High Speed Ring II

CAMPEONATO MUNDIAL DE VELOCIDAD PARA COCHES NORMALES

Se requiere la licencia A y sólo se admiten coches normales. La elección es fácil: el Dodge Viper GTS. Pero no le hagas ninguna modificación al coche o no te dejarán participar, ademas, este supercoche no lo necesitará en esta prueba, donde sus rivales son mucho más "normalitos".

Circuitos

1. Autumnring Mini II
2. Grand Valley East II
3. Clubman Stage Route 5 II
4. Deep Forest Racing Way II
5. Special Stage Route 11

BUSCA EN TU GARAJE

En Gran Turismo, algunas competiciones tienen un premio especial si consigues llegar el primero, además del habitual premio en metálico. En ellas, y por si esto no fuera suficiente, puedes ganar un coche: ¡un coche gratis!¡yuju!, y suelen ser bastante buenos.Como es lógico, hay que competir mucho, y bien, antes de consigues ganar un coche de primera línea. Así que mientras que no hallas ganado un vehículo decente, tendrás que apañártelas con lo que tengas en tu garaje, aunque siempre estarás a tiempo de vender los peores que tengas y recuperar algo de capital invertido.

De todos modos, debes tener en cuenta que siempre pierdes dinero al vender cualquier coche, por lo que es extremadamente recomendable que no lo hagas hasta haberle sacado un buen partido, y halla contribuido a engrosar tu escuchimizada cuenta corriente.

Sin duda, a muchos os gustaría saber qué coches se ganan en cada una de las competiciones, para poder dirigiros a la que os puede proporcionar el coche de vuestros sueños; así que en el cuadro adjunto os hemos incluido una lista completa de los premios a los que optar. La variedad de coches que se pueden conseguir ganando una competición aumenta viendo las Imágenes Finales de Arcade.

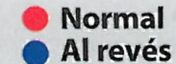
TODOS LOS COCHES QUE PUEDEN GANAR EN GRAN TURISMO

Competición	Coche que ganas	Colores
Copa Sunday	Mazda Demio A-Spec	Plateado
Copa Clubman	Camaro Z28 30th Anniversary	Blanco/Rojo
Copa GT	Toyota Chaser LM Edition	Negro
Desafío TD	CR-X EF-8 SiR	Púrpura, amarillo, negro
	Celica SS II	Amarillo, plateado, azul
Desafío TT	Sil Eighty	Azul, amarillo, púrpura
	Silvia Q's 1800cc	Púrpura, amarillo, verde
Desafío 4X4	Lancer GSR Evolution IV	Verde, amarillo, púrpura
	Alcione SVX S4	Púrpura, blanco
Motor ligero	Civic Type R	Negro/amarillo, negro/rosa Negro/azul claro
	Eunos Roadster	Amarillo, oro, púrpura
EU v Japón	Mitsubishi FTO LM (4WD)	Negro, verde
	Dodge Viper GTS-R	Blanco/verde, blanco/azul
RU v Japón	Honda CR-X Del Sol LM (MR)	Rojo, negro/blanco
	TVR Cerbera LM Edition	
RU v EU	RX-7 A-Spec LM Edition	Azul, verde
	Chrysler (Dodge) Concept Car	Amarillo, púrpura
Supervelocidad	Soarer 2.5GT-T VVT-i	Amarillo, rojo
	Aston Martin DB7 Coupe	Púrpura, blanco, rojo oscuro
Coches normales	Impreza '96 Sedan WRX Sti ver. III	Naranja
	Supra RZ	Naranja, azul claro
Máxima potencia	AE86 Sprinter Trueno GT APEX	Rojo, azul, verde
	R32 Skyline GT-R '91	Amarillo, rojo, azul
Grand Valley 300	Castrol Supra GT	Negro/rojo/azul, negro/rojo/verde
Nocturna I	S14 Silvia LM Edition	Verde, rojo
Nocturna II	Nismo GT-R LM Edition (FR)	Blanco
Todo Oro en…		
Prueba de licencia B	Chrysler (Dodge) Concept Car	Rojo
Prueba de licencia A	TRD 3000GT	Plateado
Prueba de A Inter.	Nismo 400R	Metálico, amarillo

* Ganando la Copa del Mundo de Gran Turismo, en vez de recibir un coche, accederás a la opción Alta Fidelidad GT. Para ver las pistas disponibles, sólo tienes que hacer clic en el botón «Siguiente» dentro de la selección de Encuentros Especiales, que está a la derecha de las carreras de resistencia..



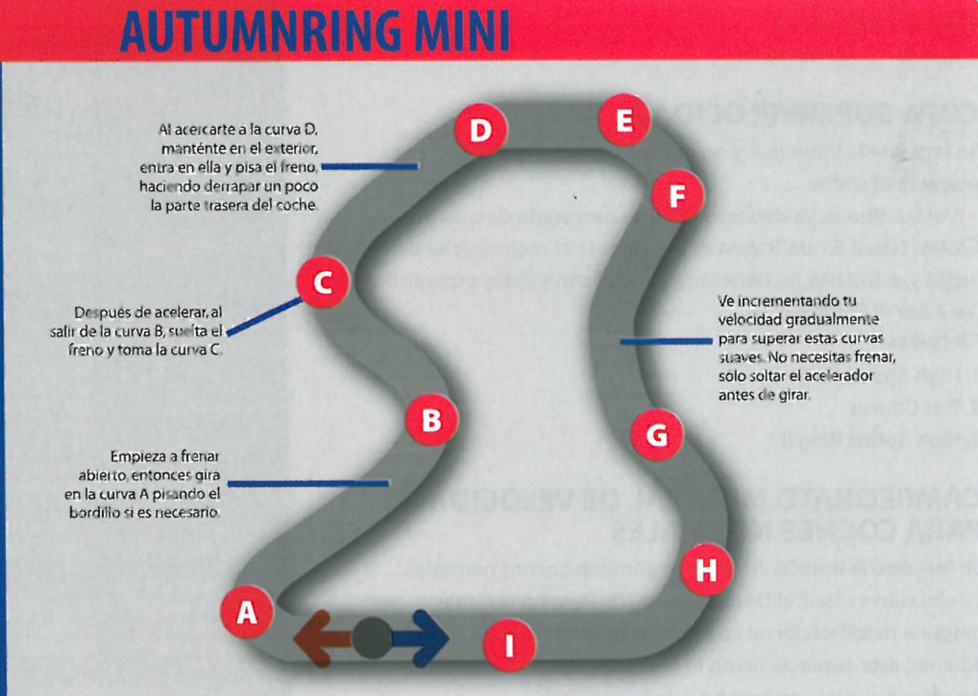
Durante tu paso por Gran Turismo, se te pedirá que corras alguna de las pistas, sino todas, al revés. Por esa razón, hemos juntado una guía de pistas para ambos modos.



AUTUMNRING MINI

COPAS Y ENCUENTROS
- Copa Sunday
- Batalla de coches de motor ligero (II)
- Campeonato Mundial de Velocidad para coches normales (II)

ACERCA DE...
Situada en un bosque, este corto circuito presenta pocos problemas. Con frenar y girar a tiempo deberías ganar con facilidad, sobre todo si tu coche tiene bastante capacidad de agarre y una buena tracción.

















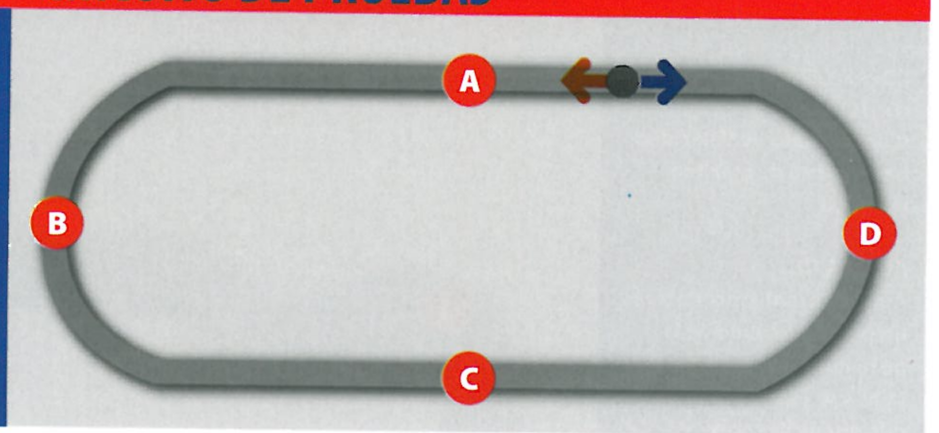


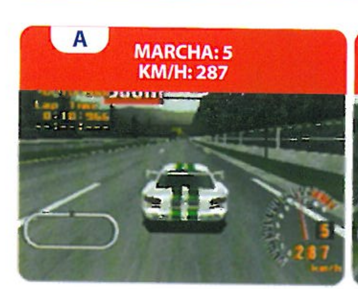


CIRCUITO DE PRUEBAS

CIRCUITO DE PRUEBAS
Copas y Encuentros
Copa Supervelocidad

ACERCA DE...
Aunque apenas llegues a usarla una vez, la Pista de Pruebas proporciona a los corredores un importante servicio: puedes comprobar la aceleración y la velocidad máxima potencial de tu coche.







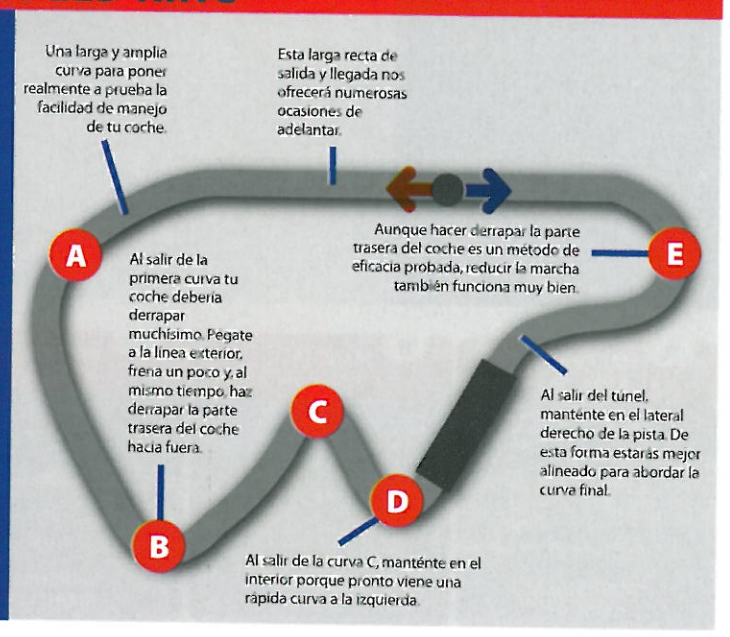




HIGH SPEED RING

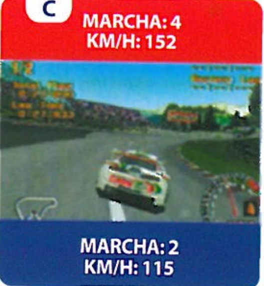
COPAS Y EVENTOS
- **Copa Sunday**
- **Copa del Mundo GT**
- **Campeonato de coches deportivos japoneses y americanos**
- **Campeonato de coches deportivos japoneses y británicos**
- **Campeonato de coches deportivos anglo-americanos**
- **Copa Supervelocidad**
- **Copa Supervelocidad (II)**
- **Campeonato de Velocidad para coches de máxima potencia**

ACERCA DE...
Con la lógica excepción del circuito de pruebas, la High Speed Ring es la más rápida de las pistas. Esto se traduce, en la práctica, en una larga y amplia curva a la izquierda que desemboca en una recta de alta velocidad. Una velocidad máxima elevada es esencial para competir en los últimos encuentros en este circuito.









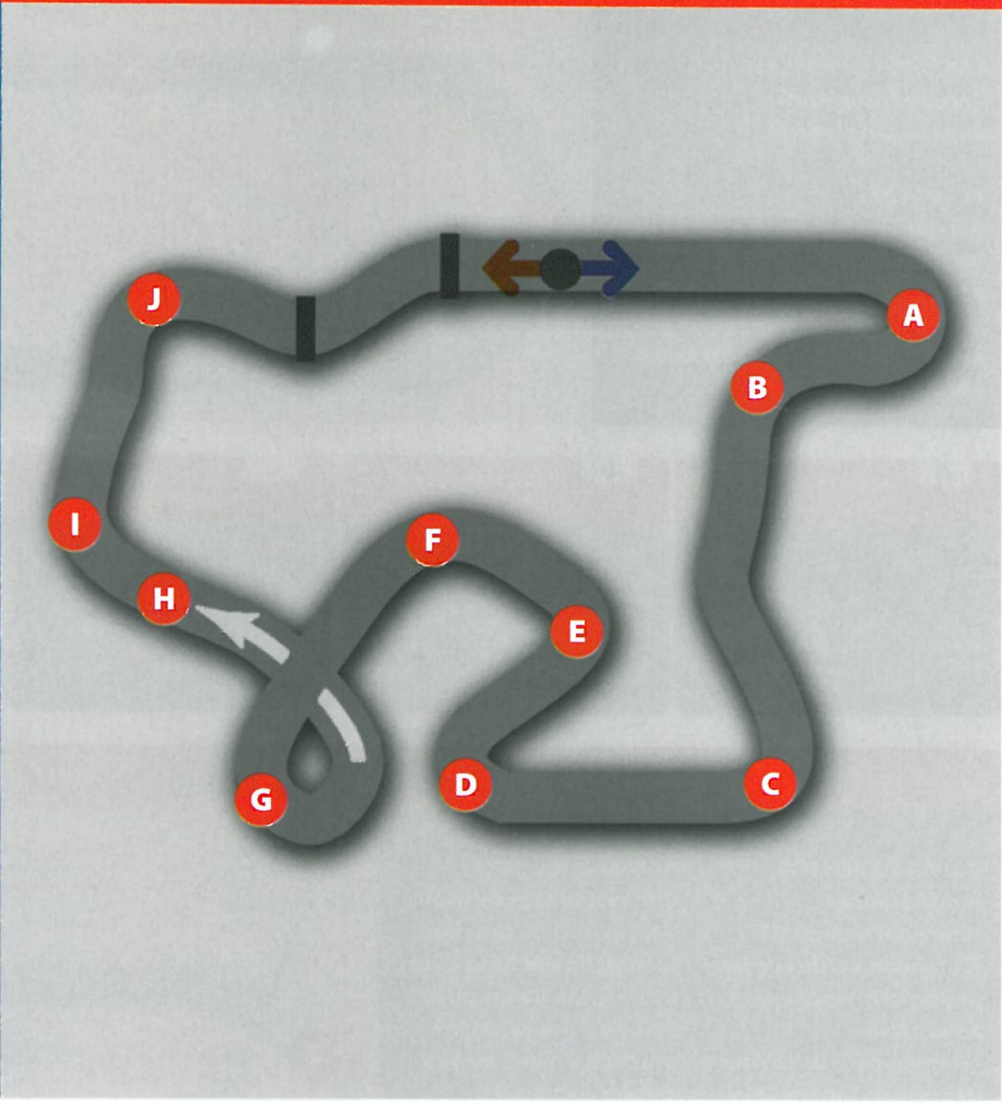




AUTUMNRING

COPAS Y ENCUENTROS
- Copa Clubman
- Campeonato de Velocidad para coches de máxima potencia

ACERCA DE...
Aunque pronto reconocerás un pequeño tramo de la pista igual que en la versión Mini, eso es todo lo cerca que puede llegar la comparación. Este es un circuito considerablemente largo, con muchas vueltas y curvas cerradas. Sólo hay una recta relativamente larga, así que mentalízate de que la velocidad en este circuito no es prioritaria.



A
MARCHA: 1
KM/H: 58



MARCHA: 2
KM/H: 61

B
MARCHA: 1
KM/H: 58



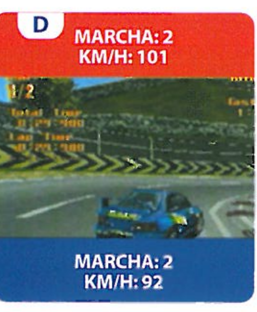
MARCHA: 2
KM/H: 61

C
MARCHA: 2
KM/H: 83



MARCHA: 3
KM/H: 121

D
MARCHA: 2
KM/H: 101



MARCHA: 2
KM/H: 92

E
MARCHA: 2
KM/H: 106



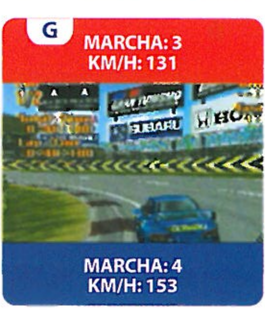
MARCHA: 3
KM/H: 154

F
MARCHA: 2
KM/H: 97



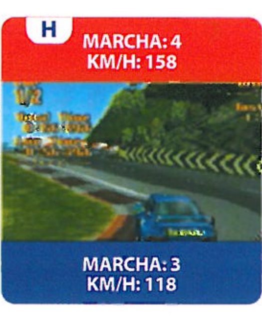
MARCHA: 3
KM/H: 122

G
MARCHA: 3
KM/H: 131



MARCHA: 4
KM/H: 153

H
MARCHA: 4
KM/H: 158



MARCHA: 3
KM/H: 118

I
MARCHA: 3
KM/H: 107



MARCHA: 3
KM/H: 118

J
MARCHA: 3
KM/H: 154



MARCHA: 4
KM/H: 168

TRIAL MOUNTAIN

COPAS Y ENCUENTROS

- Copa Clubman
- Copa GT
- Copa Mundial GT
- Desafío 4X4 (II)
- Campeonato de coches deportivos japoneses y americanos
- Campeonato de coches deportivos japoneses y británicos (II)
- Campeonato de coches deportivos anglo-americanos (II)

ACERCA DE...

Bastante parecida a la Deep Forest Racing Way, la Trial Mountain (otra de las pistas más populares del juego) se encuentra situada en una zona montañosa. Es un circuito rápido y lleno de curvas de alta velocidad, dispuestas a poner a prueba tu habilidad para controlar el coche.

K: Esta curva no puedes tomarla a gran velocidad, así que reduce la marcha y gira hacia el interior, trazando por la calzada y el borde, a ser posible.

H: A veces frenar a fondo y dejarse deslizar por una curva es necesario (esto es, por supuesto, siempre que tu coche tenga un buen agarre); otras veces, dejar que tu bestia tome la curva derrapando funciona mejor.

L: Suelta un pelín el acelerador antes de intentar tomar esta rápida curva a izquierda y derecha.

J: Después de acelerar para salir de la curva H probablemente necesitarás reducir la velocidad; cuando gires hacia la curva J frena a fondo.

A: Mantén el acelerador a fondo para pasar volando por una sencilla curva a la izquierda que desemboca en una amplia curva a la derecha.

Si tu coche es lo bastante rápido, debería alcanzar a más de un adversario en este tramo relámpago.

G: No deberías necesitar frenar en esta curva, con soltar el acelerador debería bastar.

B–C: Al acercarte a la curva C, suelta un poco el acelerador y déjate deslizar por ella. Luego, pisa a fondo el freno para la curva 04.


A — MARCHA: 4, KM/H: 202 / MARCHA: 4, KM/H: 198


B — MARCHA: 4, KM/H: 202 / MARCHA: 4, KM/H: 191


C — MARCHA: 4, KM/H: 226 / MARCHA: 4, KM/H: 181


D — MARCHA: 3, KM/H: 145 / MARCHA: 2, KM/H: 117


E — MARCHA: 1, KM/H: 83 / MARCHA: 1, KM/H: 87


F — MARCHA: 3, KM/H: 163 / MARCHA: 3, KM/H: 111


G — MARCHA: 3, KM/H: 159 / MARCHA: 3, KM/H: 141


H — MARCHA: 3, KM/H: 159 / MARCHA: 2, KM/H: 98


I — MARCHA: 4, KM/H: 192 / MARCHA: 3, KM/H: 171


J — MARCHA: 2, KM/H: 119 / MARCHA: 2, KM/H: 132

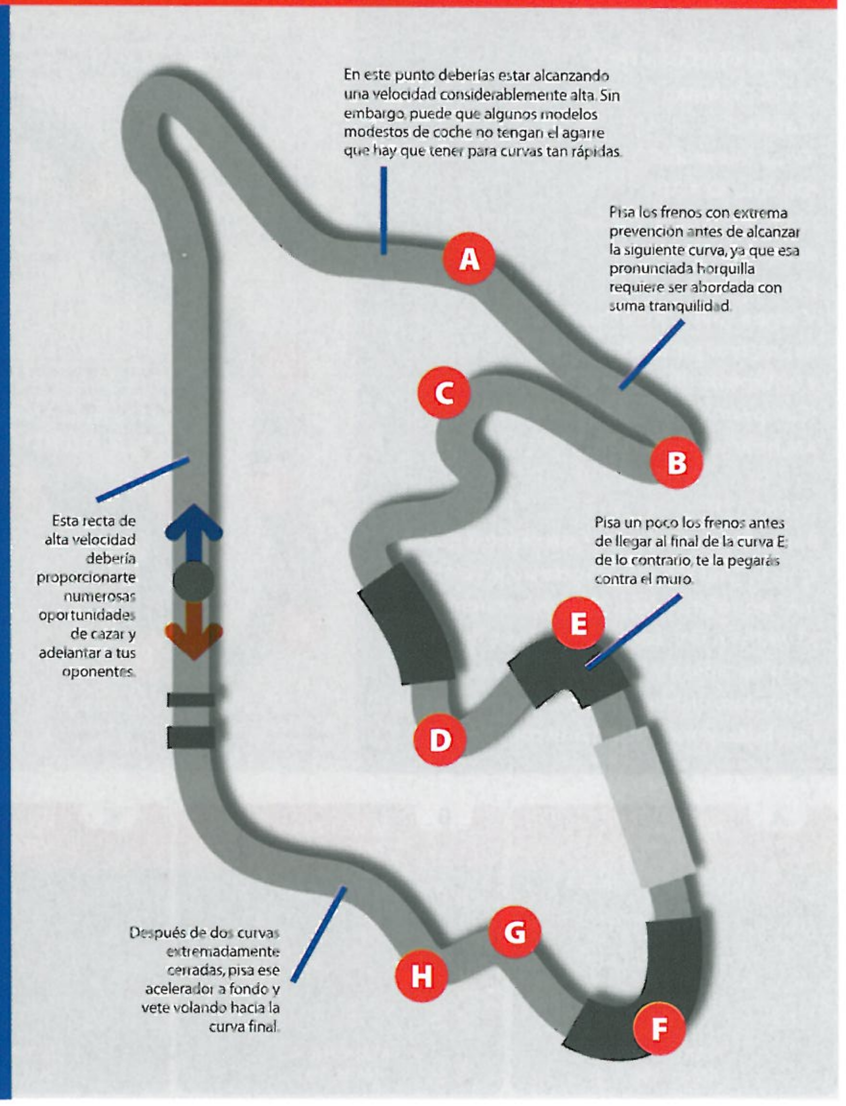

K — MARCHA: 2, KM/H: 103 / MARCHA: 3, KM/H: 131


L — MARCHA: 3, KM/H: 176 / MARCHA: 3, KM/H: 169

GRAND VALLEY SPEEDWAY

COPAS Y ENCUENTROS
•Copa Clubman
•Campeonato de Velocidad para coches de máxima potencia

ACERCA DE...
Aunque pronto reconocerás un pequeño tramo de la pista igual que en la versión Mini, eso es todo lo cerca que puede llegar la comparación. Este es un circuito considerablemente largo, con muchas vueltas y curvas cerradas. Sólo hay una recta relativamente larga, así que ,mentalízate, de que la velocidad en este circuito no es prioritaria.



















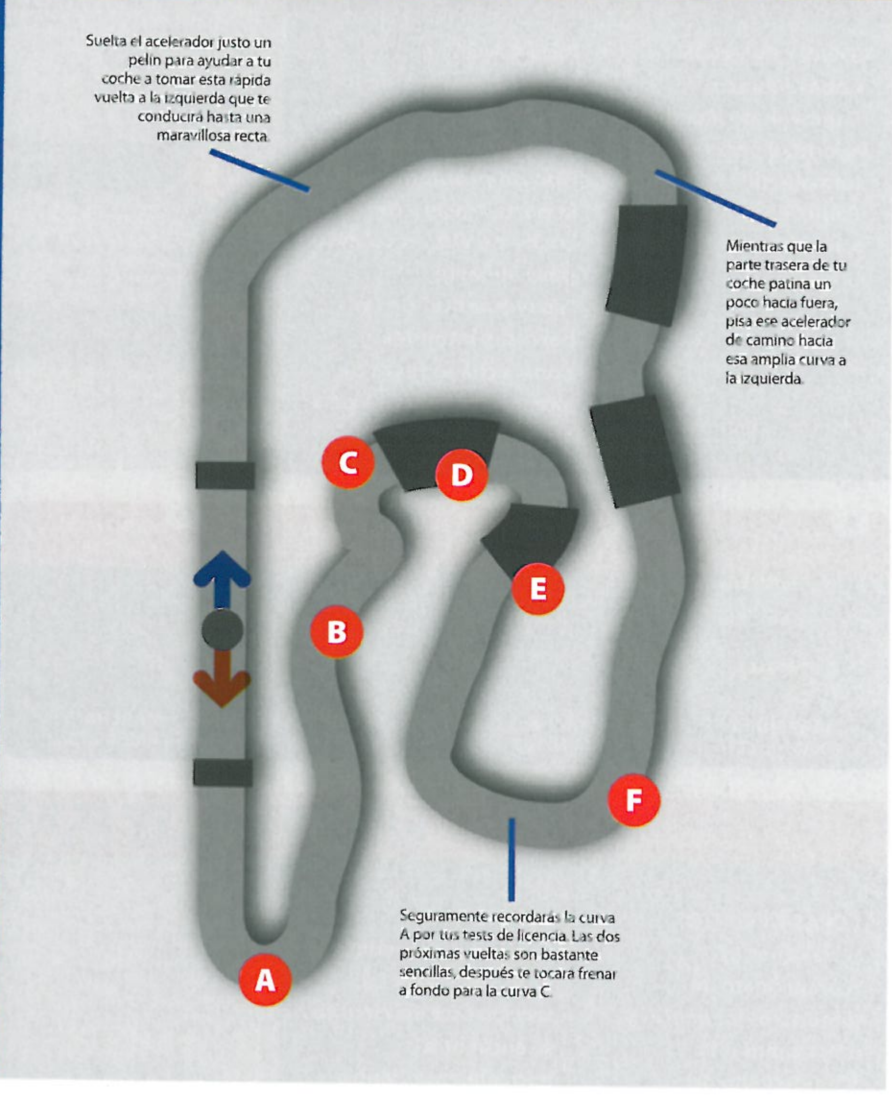
DEEP FOREST RACING WA

COPAS Y ENCUENTROS

- DEEP FOREST RACING WA
- Copas y Encuentros
- Copa GT
- Copa Mundial GT
- Desafío TD (II)
- Desafío TT
- Batalla de coches de motor ligero (II)
- Campeonato Mundial de Velocidad para coches normales (II)

ACERCA DE...

Probablemente, una de las mejores pistas del juego. La Deep Forest Racing Way lo tiene todo: curvas pronunciadas, largas y amplias vueltas y un largo tramo de carretera para pasar a toda castaña. Todo esto se aprecia mejor cuando ya puedes contar con los coches más rápidos y caros del juego.















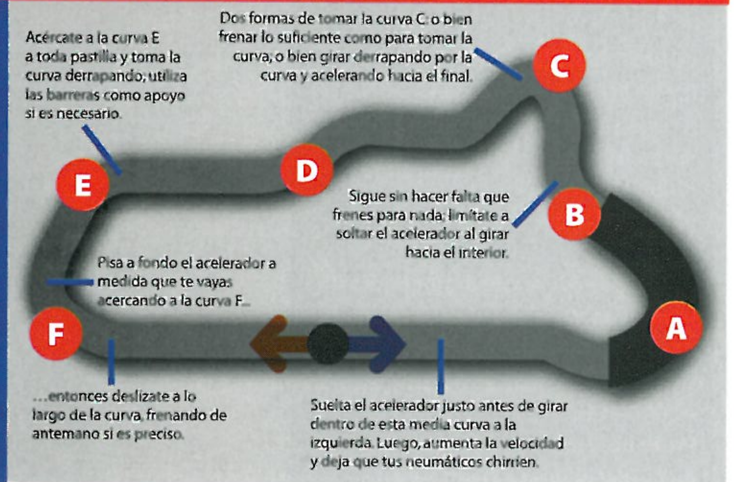
CLUBMAN STAGE ROUT

COPAS Y EVENTOS

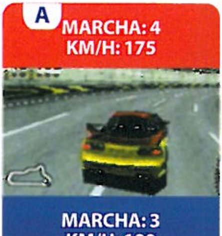
- Copa Clubman
- Campeonato Mundial de Velocidad para coches normales (II)
- Campeonato de Velocidad para coches de máxima potencia

ACERCA DE...

El más pequeño de los tres circuitos nocturnos no supondrá ningún tipo de problema. Utiliza la parte trasera del coche de vez en cuando para alejarte "suavemente" de las barreras laterales, y aprovecha la recta de alta velocidad para pisar el acelerador a fondo.



A MARCHA: 4 KM/H: 175



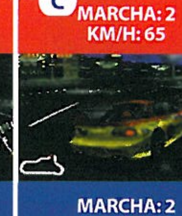
MARCHA: 3 KM/H: 180

B MARCHA: 5 KM/H: 187



MARCHA: 3 KM/H: 163

C MARCHA: 2 KM/H: 65



MARCHA: 2 KM/H: 130

D MARCHA: 4 KM/H: 180



MARCHA: 3 KM/H: 223

E MARCHA: 4 KM/H: 145



MARCHA: 2 KM/H: 147

F MARCHA: 3 KM/H: 110



MARCHA: 3 KM/H: 191

GRAND VALLEY EST SE

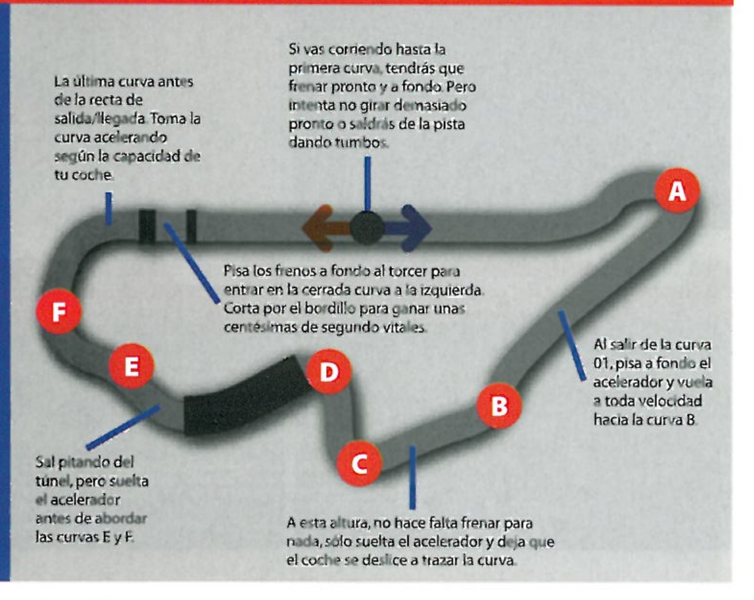
COPAS Y EVENTOS

- Copa Sunday
- Campeonato de deportivos japoneses y americanos (II)
- Campeonato de deportivos japoneses y británicos (II)
- Desafío TD
- Campeonato deportivos anglo-americanos (II)
- Campeonato Mundial de Velocidad para coches normales (II)
- Desafío TT (II)

ACERCA DE...

Es una versión reducida de la Speedway. La sección este del circuito se encuentra, normalmente, dentro de las pruebas para obtener las licencias inferiores.

La reconocida larga recta es simplemente perfecta para adelantar y alcanzar a tus rivales, siempre y cuando tu coche tenga la potencia que suficiente.

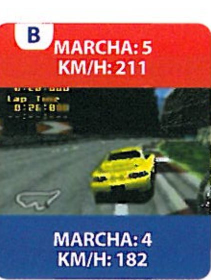


A MARCHA: 3 KM/H: 105



MARCHA: 2 KM/H: 109

B MARCHA: 5 KM/H: 211



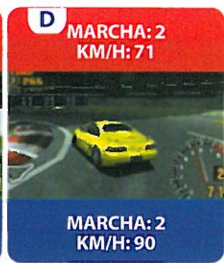
MARCHA: 4 KM/H: 182

C MARCHA: 3 KM/H: 132



MARCHA: 3 KM/H: 130

D MARCHA: 2 KM/H: 71



MARCHA: 2 KM/H: 90

E MARCHA: 4 KM/H: 147



MARCHA: 3 KM/H: 136

F MARCHA: 3 KM/H: 118



MARCHA: 4 KM/H: 179

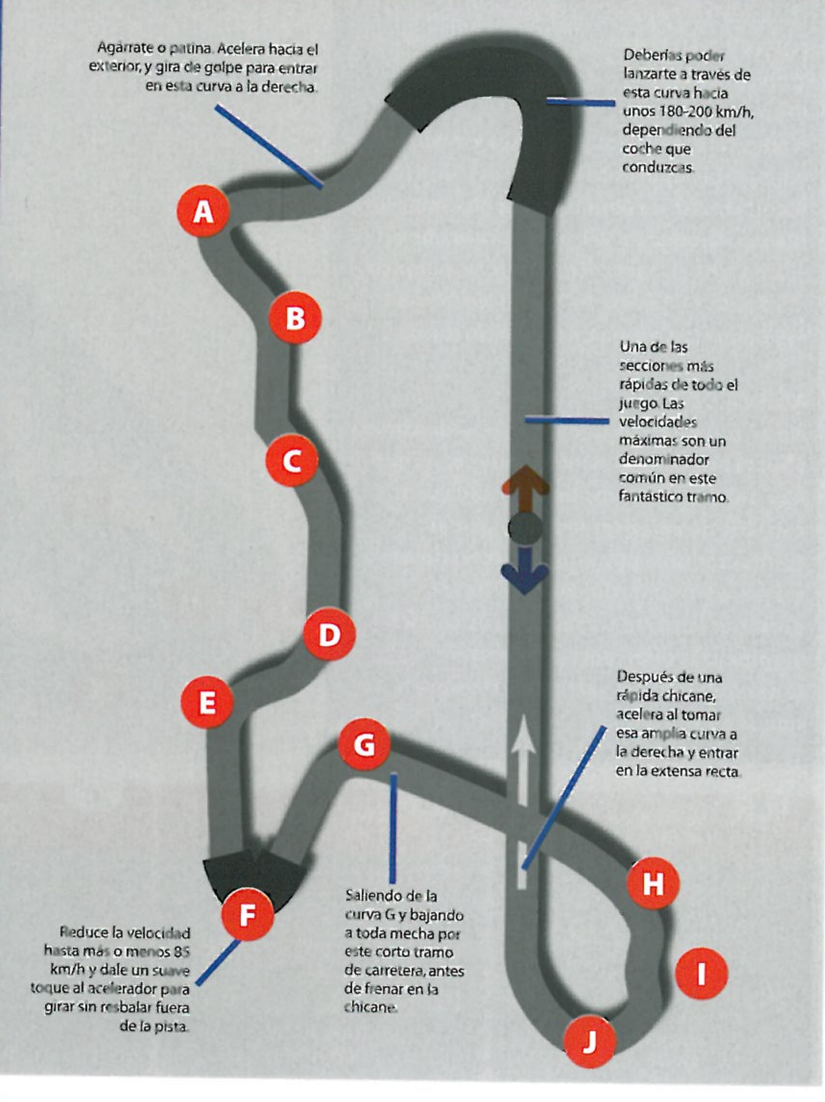
SPECIAL STAGE ROUTE 5

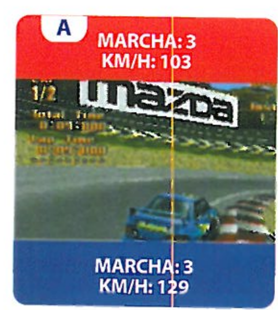
COPAS Y ENCUENTROS

- Copa GT
- Copa Mundial GT
- Desafío 4X4 (II)
- Campeonato de deportivos japoneses y americanos
- Campeonato de deportivos japoneses y británicos (II)
- Campeonato de deportivos anglo-americanos (II)

ACERCA DE...

Éste es el primero de los dos Special Stages. Aunque es ligeramente más largo que el Clubman Stage, el Route 5 no debería presentar problemas adicionales, con la excepción de una acusada curva de 180º, el resto es prácticamente viento en popa todo el camino. Un consejo especial para mejorar los tiempos de tus vueltas es que golpees las barreras con la parte trasera del coche y utilices esto para ayudarte a girar en las curvas.







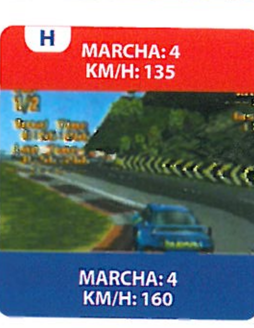
















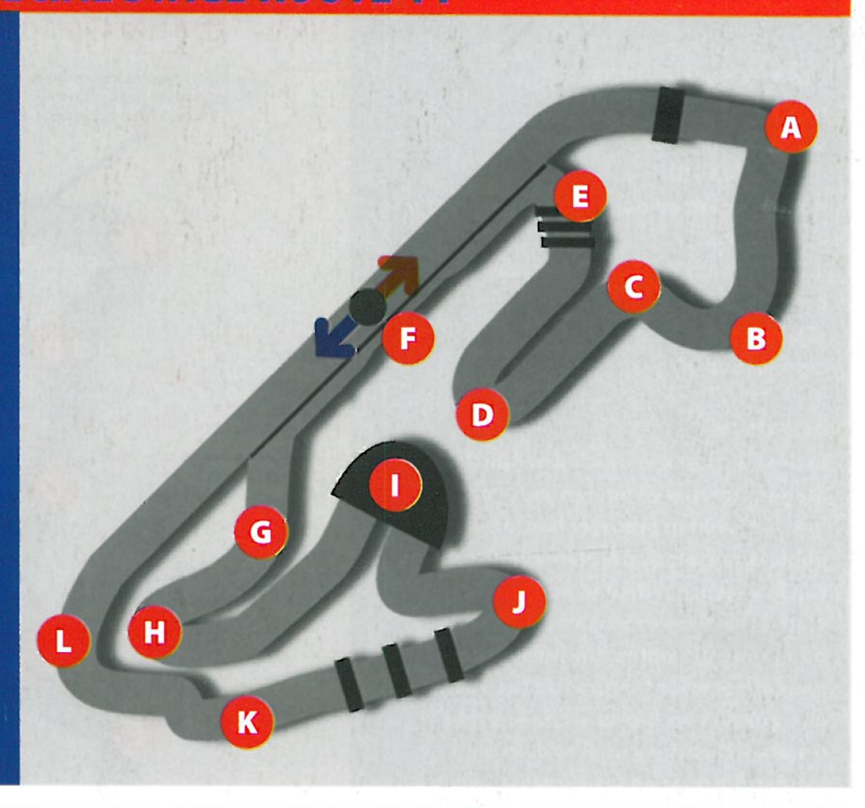
SPECIAL STAGE ROUTE 11

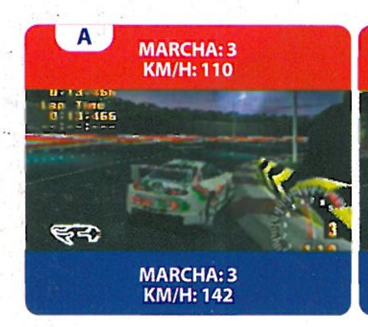
COPAS Y ENCUENTROS

- Copa Mundial GT
- Desafío TD
- Camp. de deportivos japoneses y amer.
- Camp. de deportivos japoneses y brit. (II)
- Campeonato de deportivos anglo-amer. (II)
- Camp. Mundial de Vel. para coches norm. (II)
- Camp. de Vel. para coches de máx. potencia
- SS Route 11 Carrera de Fondo Nocturna 1
- SS Route 11 Carrera de Fondo Nocturna 2

ACERCA DE...

No se puede decir que este llena de curvas y rectas de alta velocidad (bueno, ¡sí que hay una!). Las curvas de 90 y 180º son capaces de colapsar los nervios del conductor más pintado. Los corredores más experimentados podrán hacer derrapar la parte trasera de sus coches y golpear las barreras para evitar tener que reducir velocidad siempre que sea necesario.







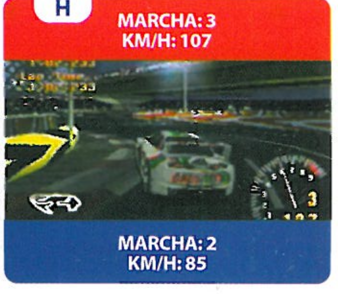






















La revista PlayStation que da en el blanco



Si quieres algún número atrasado, sólo tienes que llamar al 93 654 40 61